

parasite eve

バラサイト・イヴ

解体真書

スタジオイベントスタッフ著

ISBN4-7572-0106-0

C0076 ¥1300E



9784757201064

アспект

定価 本体1300円 + 税



1920076013003



スタジオイベントスタッフ著 / スクウェア完全監修

『パラサイト・イヴ』解体完了!



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

パラサイト・イヴ 解体真書

ハンパな攻略では満足できないプレイヤーのために!

- 人物●Eve、Ayaをはじめとする、登場人物たちの知られざる姿を徹底解剖!
- 構造●見過ごしがちなゲームシステムの奥深さ。その構造を根底から解析!
- 装備●武器、防具、アイテム等々、Ayaの装備品に関する情報を一気に解放!
- 戦術●RatからEve-originalまで、あらゆる敵への対処法を基礎から解説!
- 捜査●シナリオに沿った詳細なマップ攻略でプレイヤーの悩みを完全解消!
- 機密●『パラサイト・イヴ』に隠され、いまだ明かされぬ秘密をすべて解明!



ハンパな攻略では満足できないスタッフが総力を結集!

カサネ

パルサイト・イズム。

解体

真

書

THE COMPLETE OF
PARASITHE EVE



ASPECT

アスペクト既刊案内

◆大好評! 解体真書シリーズ

チョコボの不思議なダンジョン 解体真書	1300円
サガフロンティア 解体真書	1400円
サガフロンティア 裏解体真書	1600円
ファイナルファンタジーVII 解体真書ザ・コンプリート改訂版	1250円

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

AZEL-パンツアードラグーンRPG-ガイドブック	1300円
G・O・Dpure 公式ガイドブック	1250円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2 完全ガイド	1200円
REBUS 公式設定資料集	1100円
イヴ ザ ロスト ワン オフィシャルガイド	1200円
風のクロノア door to phantomile オフィシャルガイドブック	1300円
カルドセプト公式ガイド 基礎篇	1200円
カルドセプト公式ガイド 戦略篇	1300円
ガングリフォンⅡ 公式ガイド エースパイロットナビゲーター	1100円
クラッシュ・バンディクー2-コルテックスの逆襲! わくわくパーフェクトガイド	950円
グランツーリスモ 公式ガイドブック THE BEST NAVIGATOR	1300円
グランディアパーフェクトアドベンチャーガイド	1300円
シャイニング・フォースⅢシナリオ1王都の巨神 パーフェクトナビ	1200円
ダービースタリオン 公式ガイドブック	1600円
ダービースタリオン 全書	1900円
テイルコンチェルト公式ガイドブック	900円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック	1200円
デビルサマナーソウルハッカーズ 公式ガイドブック	1200円
トゥームレイダー2 アドベンチャーガイド レイラスファイル	1300円
トゥルー・ラブストーリー・リメンバーマイハート 公式ガイドブック	1480円
ナイトメア・クリーチャーズ パーフェクトガイド	1100円
ネクタリス 公式ガイドブック	1400円
ノエル ラ・ネージュ公式ガイドブック	1400円
バイオハザード2 公式ガイドブック	1300円
ファイナルファンタジータクティクス 大全	1200円
ブレスオブファイアⅢ 公式ガイドブック	1200円
フロントミッションオルタナティヴ 公式ガイドブック	1100円
フロントミッションセカンドガイドブック・ヴァンツァー オブ ジ エリート	1200円
プロ野球チームもつくろう! 完全ガイド	1100円
星で発見!! たまごっち ウルトラブリーダーズガイド	850円
ボンバーマンウォーズ 公式ガイドブック	850円
マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック	1100円
マリーのアトリエ・ザールブルグの錬金術士 プレイヤーズブック	1200円
みんなのGOLF 公式ガイドブック	1300円
ムーン オフィシャルブック	1200円
女神転生十年史 DDS 10th Anniversary	1600円
ロックマンDASH 公式ディグアウトーズガイド	1100円
ロンド・輪舞曲・オフィシャルガイド	1600円

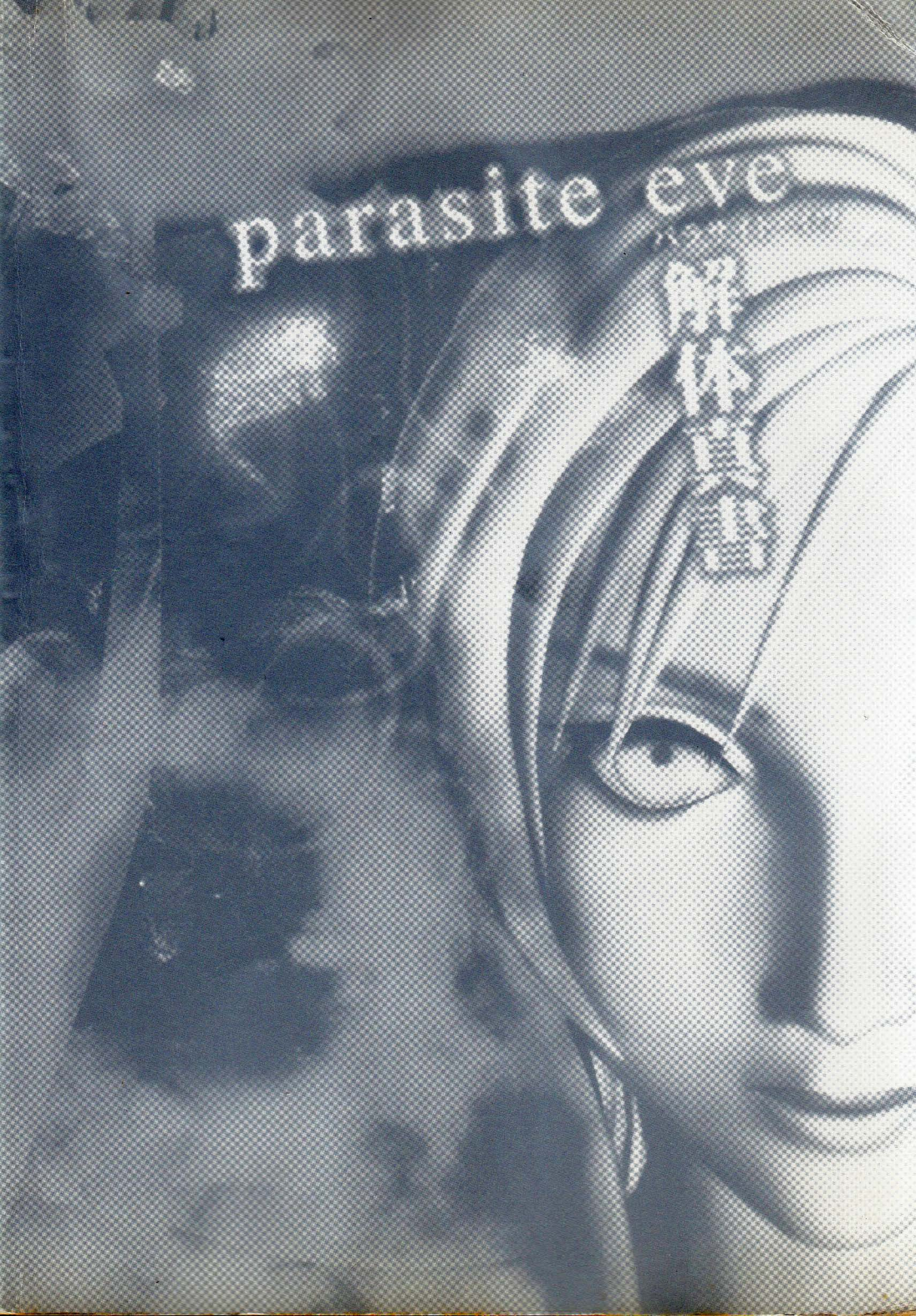
◆ファミ通ブロスの本

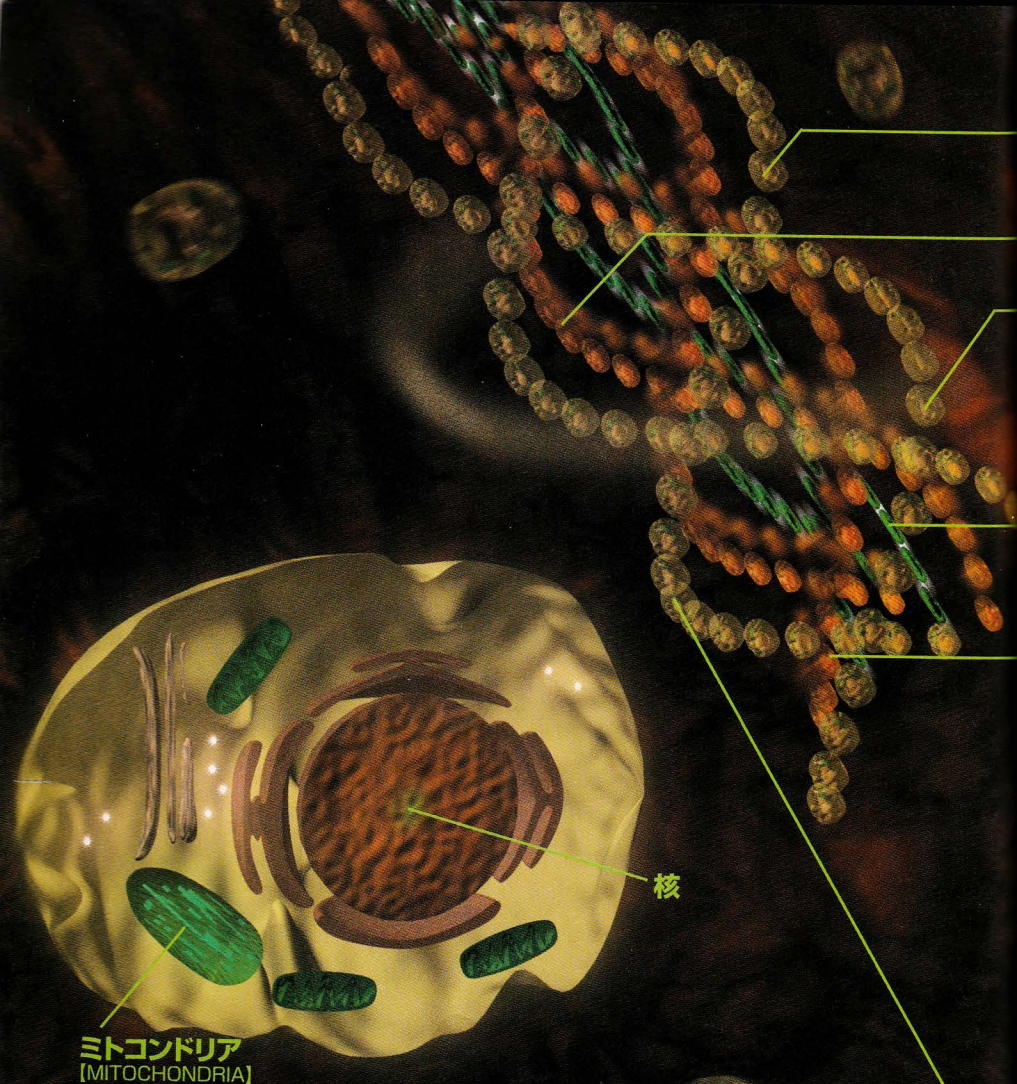
クロック! パウパウアイランド パウパウみっけ本	750円
ゲームで発見!! たまごっち2 ひみつぶっく	600円
ゲームで発見!! たまごっち オスっちとメスっちらぶりーぶっく	680円
たまごっち オスっち・メスっちとあそぶほん	570円
デジタルモンスターVer.2 バンダイ公認デジモンずかん	500円
てんしっちのたまごっちとあそぶほん	490円
桃太郎電鉄7 公式データブック	600円
牧場物語GB 公式ガイド わくわく牧場ライフ	550円

* 記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

parasite eye

解體真書





ミトコンドリア [MITOCHONDRIA]

動植物の細胞内に存在する小器官。細胞のなかに取りこまれた糖や脂肪から、さまざまなエネルギーの源となる、ATP(アデノシン三リン酸)を生み出す役割を担っている。これがなければ生物は生きていけない。

●ミトコンドリア内の遺伝子

ミトコンドリアは、細胞核とは異なった遺伝子を持つ。それは、十数億年前に細胞に寄生したバクテリアの子孫であることを示しており、すなわち、ミトコンドリアは宿主細胞に対する寄生生物(パラサイト)だ、という見かたをすることもできる。

●宿主細胞との共生

共生とは、別々の生物が共同して生活することによって、お互いに利益を受け合う関係のこと。宿主細胞とミトコンドリアのあいだには、細胞がミトコンドリアに糖や脂肪を与え、ミトコンドリアが細胞に高エネルギーを作って与える、という共生関係が成り立っている。

●進化の速度

ミトコンドリアは宿主細胞の10倍の速度で突然変異を起こす。突然変異は進化という言葉に置き換えることもでき、生物が誕生してから10億年のあいだ、そのスピードで進化をつづけてきたとしたら、ミトコンドリアが想像を超えた能力を身につけていても不思議ではない。

もしも意志を持ったミトコンドリアが存在したら……。

宿主細胞との共生は、さたるべき日に向けてのかりそめの関係なのだとしたら……。

パラサイト・イヴ解体真書 INDEX

CELL 1 Character —人物— 4

キャラクター紹介	6
INTERVIEW① グラフィックチーム	16

CELL 2 Structure —構造— 18

システム解説	20
--------------	----

CELL 3 Equipment —装備— 44

装備強化マニュアル	46
装備&アイテム・パーフェクトデータ	56
武器リスト	58
防具リスト	64
アイテムリスト	68
銃器名鑑	74

CELL 4 Tactics —戦術— 82

対NMC戦用BASIC TACTICS	84
全NMCデータファイル	91
INTERVIEW② 前川嘉彦	164

CELL 5 Investigation —捜査— 166

本章の見かた	168
Day 1	170
カーネギー・ホール	174
Day 2	180
セントラル・パーク	186
Day 3	192
ソーホー	198
ニューヨーク市警17分署	200
Day 4	206
聖フランシス病院	212
Day 5	218
第3埠頭倉庫	226
チャイナ・タウン	228
地下鉄	234
アメリカ自然史博物館	236
Day 6	246
巡洋艦	250
NMC出現組み合わせリスト	252

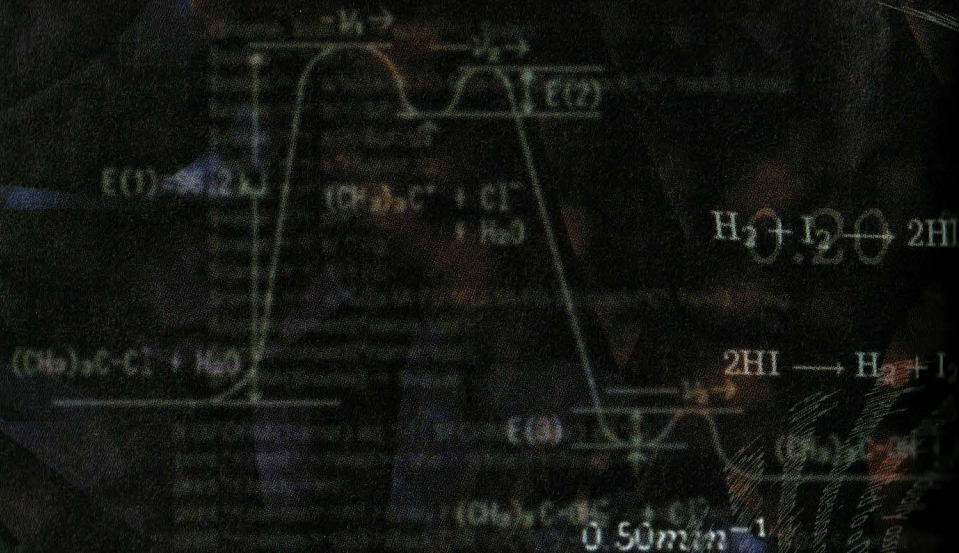
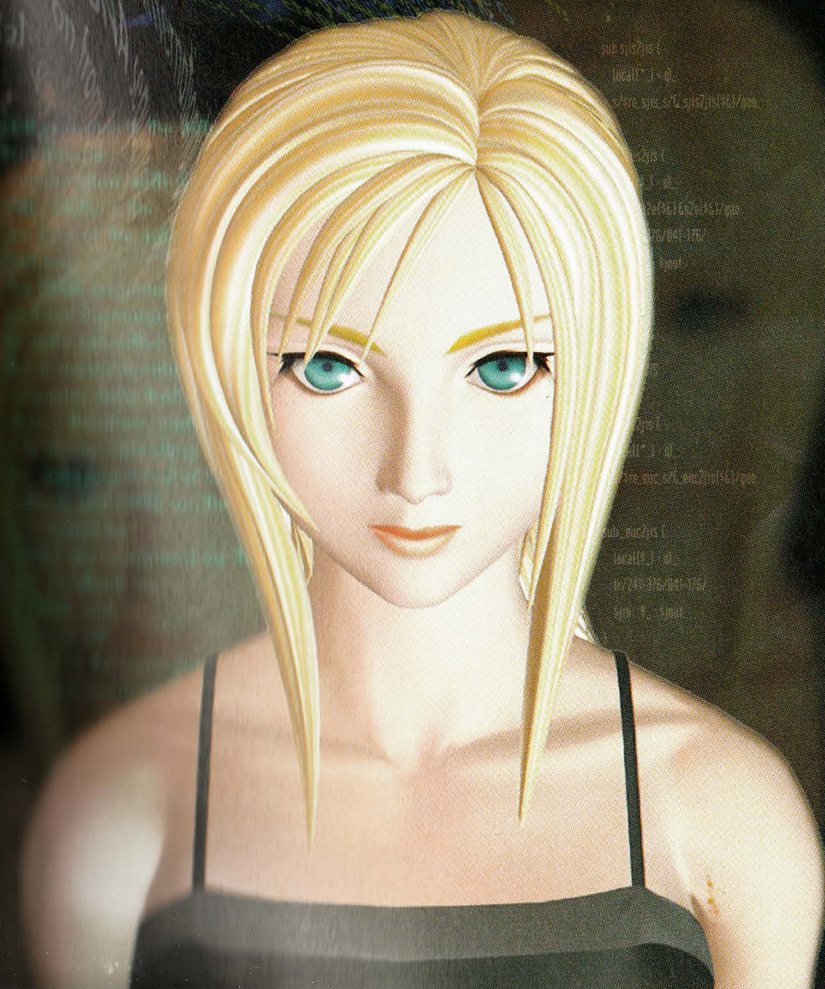
CELL 6 Secret —機密— 256

EX ROUNDの謎	258
クライスラー・ビルディング完全攻略	260
シークレットテクニク50	284
タイムアタック講座	298
野村哲也GALLERY	310
原画&設定資料集	316
ムービー・インデックス	322
INTERVIEW③ 時田貴司	332

INDEX	334
-------------	-----

cell 1

Character



Aya Brea

アヤ・ブレア

AGE●25

HEIGHT●160cm

WEIGHT●48kg



ニューヨーク市警17分署に配属されて半年になる新人の女刑事。幼少時に交通事故で母親と姉を亡くし、それが警察官を志すきっかけとなった。幼き日の想いを実現したことからもわかるとおり意気力はきわめて強く、また、自分の行動にウソは許せない性格のため、ときには上司といさかいを起こしてでも真実をつらぬこうとする激しさを内に秘めている。

日系の母親の血を引くその容姿はまさに端麗で、金髪碧眼でありながら東洋的な神秘性をたたえ、きめこまやかな美貌にひかれる男性は数多い。しかしAya本人は恋人を作る気などさらさらなく、物語冒頭のデートも、言い寄ってくるどこそこの御曹司が、たまたま興味を抱いていたオペラのチケットを用意してくれたためにつき合っただけであった。

そのクリスマス・イヴの夜、観劇におもむいたカーネギー・ホールで発生した惨劇に居合わせたことから、彼女は一連の事件に深く巻きこまれる。人体を無差別に発火させる超常現象に対し、ただひたすら耐性を示すAya。凍てついた運命の歯車がまわりはじめる――。

Director's Comments

●25才で新人刑事ということは、Ayaには前職がある？

いいえ、Ayaは大学を出てすぐ警察に入ります。ただ、まだまだ経験が少なく、一本立ちはできていない。誰かに面倒を見てもらいながら刑事をしている状態なので、新人あつかいされているわけですね。

●Ayaの父親はいまどこで何をしている？

作品中ではダニエルに父親の役割をさせてますが、Ayaのお父さんは、妻のマリコ・ブレアが交通事故で亡くなったあと、男手ひとつでAyaを育てました。いまはアメリカの片田舎で余生を過ごしています。

●警官を志望した理由を、もっと具体的に言う？

母と姉の命を奪った自動車事故は、単独で起きた不可解なものでした。しかし警察は真相究明に消極的で、結局は母の過失として片づけられた……それに傷ついたAyaは、ほかの遺族たちに同じ思いをさせたくないという気持ちから、もっと被害者の側に立った警察官になろうと考えたんです。

麗



虐

Eve

CELL

イヴ

AGE●?

HEIGHT●?

WEIGHT●?

オペラの公演中、主役を務めるメリッサ・ピアスのなかから突如として出現した別人格・Eve。人類が地球上に発生した名もなき原始生命のひとつであった十数億年前、その体内に入りこんで共生をはじめたバクテリアの一種・ミトコンドリア——いまでは細胞内小器官として融合していたかに思われたこの小さな寄生者が、宿主である人類に対して反乱を起こしたのだった。高い知能を有するミトコンドリアの集合体・Eveは細胞核の支配を脱し、メリッサの肉体を完全に乗っ取った。メリッサは細胞単位で分解され、残虐なミトコンドリア生物Eveとして生まれ変わったのである。

数年前、日本でも同様の事件が報告されていた。培養された肝細胞から増殖したミトコンドリアがEveと名乗り、人体発火を誘発して多数の犠牲者を出した怪事件——今回出現したEveはこのケースよりもさらに進化しており、発火現象はもとより、空中浮遊、人体溶解、生物のミトコンドリアを暴走させての怪物化などの能力を駆使することが確認されている。

“彼女”の目的はひとつ……生物として完成された肉体を持つ完全体を出産し、劣化しつつある現在の宿主細胞から自分のミトコンドリアDNAを引き継がせることにあった。彼女たちミトコンドリアが地上の支配者となるための、その確かな足がかりとして——。

Director's Comments

●Eveから生まれた完全体の性別は?

ゲーム上で見ると男に見えるかもしれませんが、じつは両性具有です。デザイン画にはハッキリと描いてあったんですが、ちゃんと男のモノもついているし、胸もあったりするんです。ただ、胸に関してはいろいろと規制があるんで(笑)、多少おさえめに作ってはありますけどね。



第一章 人物

猛

AGE●42
HEIGHT●180cm
WEIGHT●95kg

Ayaと同じくニューヨーク市警17分署に所属する、勤続20年のキャリアを持つベテラン刑事。徹底した現場至上主義で、つねに犯罪捜査の第一線で活躍してきた勇猛かつ優秀な警察官である。しかし、テレビカメラがまわっている前でレポーターを殴打するなど、いつ訴訟を起こされても不思議のない直情径行の生きざまがあだになったのか、昇進の見こみは薄い模様。また、結婚生活はすでに破綻し、妻のロレーンとは1年ほど前に離婚が成立している。

Ayaが着任してからは、父娘ほどに年齢差のあるコンビを組み、彼女のデート相手にチェックを入れるほどの面倒見の良さを発揮している。そうした反面、引き取って一緒に暮らしている息子へのペンをあまりかまっていられず、寂しい思いをさせていることに引け目を感じているらしい。

Ayaにとっては、頼れる相棒であり、父親代わりとも言える人物である。

Director's Comments

●ミドルネーム“Bo”は何を意味する？

これはアメリカ人のスタッフが考えたもので、Brotherの略です。黒人って親しい仲間を“Brother”って呼ぶじゃないですか。だから親しみをこめて、“Bo”ってミドルネーム———というかニックネームがついてるんです。

●ロレーンとの離婚の原因は？

刑事モノによくあるんですけど、ダニエルが仕事一辺倒で家庭をかえりみなかったからですね。ただ、「男の子が男らしく育つには父親が必要」という部分でゆずらず、ペンの親権をロレーンに渡さなかったんです。

Daniel “Bo” Dollis

ダニエル・Bo・ドリス



Kunihiko Maeda

前田 邦彦

AGE●35

HEIGHT●170cm

WEIGHT●52kg

カーネギー・ホルの惨劇を知り、日本からあわただしく渡米してきた、ミトコンドリアを専門に研究している科学者。もともと薬学関係が専攻であったが、数年前に起こった日本でのEveの事件をきっかけにミトコンドリアに興味を抱き、現在はその事件の舞台となった大学の薬学部研究室に所属して、日夜研究をつづけている。

化学分野に関する知識は相当なもので、人間とは異質な思考パターンを持つEveの行動をも的確に推理する洞察力を備えている。未知の存在・Eveを相手にしなければならなくなったAyaとダニエルにとって、彼は予期せずして現れた頼もしい協力者である。

ただし、研究以外のことにはまったく無頓着で、外見も寝ぐせがついた髪型に無精ヒゲ、着たきりでよれよれの服と、お世辞にもさわやかとは言いがたい。日本でも、女性との色恋ざたには縁遠かったようである。また、科学的根拠がないことは信じないと言うわりには縁起をかつぐタイプのように、破魔矢やお守りなどの霊験グッズをいくつも日本から携帯してきている。これにはAyaも弱り果てたハズ。

Director's Comments

●Ayaにはひと目ボレ?

前田は女性にあまり免疫がない男です。加えて、外人の女性を見るのがはじめてだったということもあって、しばらく行動をともにしたAyaに心を奪われてしまったんでしょう。

理

Douglas Baker

ダグラス・ベイカー

AGE●41

HEIGHT●175cm

WEIGHT●110kg



17分署の部長職にある、Ayaたちの上司。ダニエルとは同期で、かつてはコンビを組んでいた間柄だったが、現場主義のダニエルとは対照的にデスクワークへと移り、その有能ぶりが評価されて部長に昇進した。それ以来、部下となったダニエルとの仲はぎくしゃくとし、プライベートでの交遊もほとんどなくなってしまっている。ダニエルの別れた妻・ロレーンに想いを寄せていたという噂があり、現在も独身。ペンに優しいのもこのためか。

Director's Comments

●同期のダニエルと昇進に差がついた理由は？

ダニエルは、現場が好きで、人を押しのけてまで昇進したいと思うタイプじゃない。それに対して、ベイカーは冷静なところがあって、自分の仕事をビジネスと割り切れる男なんです。とは言っても、基本的に悪いヤツじゃないんですけど。

孤

ダニエルとロレーンのあいだに生まれたひとり息子。離婚した両親の養育権争いの結果、父親に引き取られて暮らしている。しかし、多忙なダニエルはペンの世話もメイドまかせで、ペン自身は孤独な毎日を送っていたようである。両親に仲直りをさせるためにコンサートチケットを用意するなど、健気なところを見せるも実を結ばない、かわいそうな少年だ。

Director's Comments

●自分では何か動物を飼っている？

飼いたいんだけど、ダニエルはあまり家にいないし、またひとりて世話もできないし……で、飼えないからなおさら動物が好きなんだろう。ペンって、「クレイマー・クレイマー」のイメージがしません？ 向こうで作ったからというわけではないんですが、このゲームには、無意識のうちにアメリカ映画をいろいろと投影している部分がありますね。

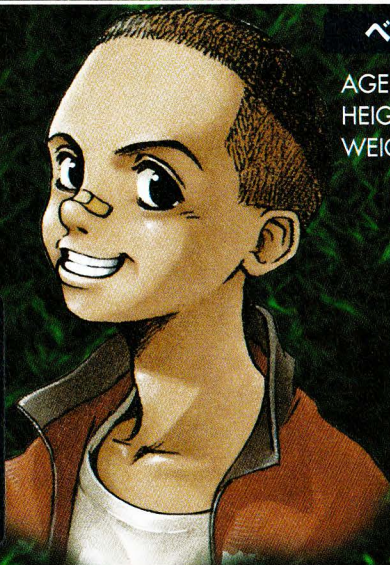
Ben Dollis

ベン・ドリス

AGE●8

HEIGHT●120cm

WEIGHT●32kg



Wayne Garcia

ウェイン・ガルシア

陽

AGE●27

HEIGHT●175cm

WEIGHT●67kg



イタリア系の陽気な青年。相当なガンマニアで、さまざまな銃器を扱いたいばかりに警察入りした。念願の武器管理部に配属してもらったものの仕事は倉庫番で、武器改造をまかせてもらえないことに日々不満をもらしている。上司のトーレス主任に憎まれ口をたたいてはいるが、本心では深く尊敬しているらしく、彼から認めてもらえる日を夢見て精進している模様だ。趣味のトレーディングカードも、銃のものばかり集める徹底ぶりである。

Director's Comments

●改造はお手のものだが射撃の腕は？

腕はあまりよくないでしょうね。警察署が襲撃されたときにたいふビビってましたし(笑)。今回のシナリオには、けっこうシリアスなキャラクターが多かったんで、ウェインにはイタリア系の陽気な野郎として、三枚目の役どころを演じてもらったんです。

頑

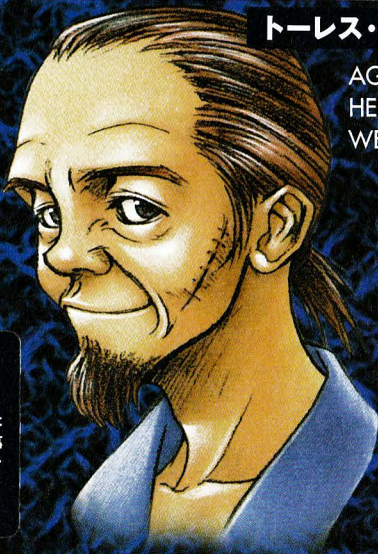
Torres Owens

トーレス・オーエンズ

AGE●48

HEIGHT●160cm

WEIGHT●62kg



17分署の武器管理部主任。銃器の改造をさせれば右に出る者はないが、許可証なしでは決してそれを許さない頑固な管理者である。警察官が強力な銃を持つほど犯罪者も武装をエスカレートさせる、というのが持論で、それを理解しようとなしないガンマニアのウェインを毎日のようにしかり飛ばしている。かつては銃の名手として知られた人物であったが、暴発事故で娘を失って以来、銃を憎み、使うことができなかったという過去を持つ。

Director's Comments

●頬の傷がついた原因は？

昔は銃をバリバリに使って最前線で活躍していた警官だったんですけど、そのときに担当したとある事件で、犯人につけられた傷が、いまでもクッキリ残っているんですね。よく動かしがいさされてしまんですけど、娘の銃の暴発事故とあの傷は関係ありません。

Hans Klamp

ハンス・クランプ

AGE●37
 HEIGHT●175cm
 WEIGHT●64kg



謀

アメリカ自然史博物館所属の研究者であり、最近ではミトコンドリアに関する新説を発表したことで注目されている遺伝子学者。若いころは医師として将来を嘱望されていたが、20年前のとある手術に立ち会ったことを契機にミトコンドリアの研究にのめりこみ、科学者の道を歩むようになった。才能に恵まれた人物ながら、他人とのコミュニケーションを極端に嫌い、それがもとでいくつかの研究所を転々としてきている。今回の事件に、なんらかの謀略をめぐらせているらしい怪人物である。

Director's Comments

●Eveとの関係は？

ミトコンドリアという不思議な存在に興味を持ったのが発端で、どんどんそちらの専門のほうへいってしまった、と。だから、Eveにあやつられていたというわけではないんですね。そのへんは原作の主人公とリンクさせたかった部分です。

弄

Melissa Pearce

メリッサ・ピアス

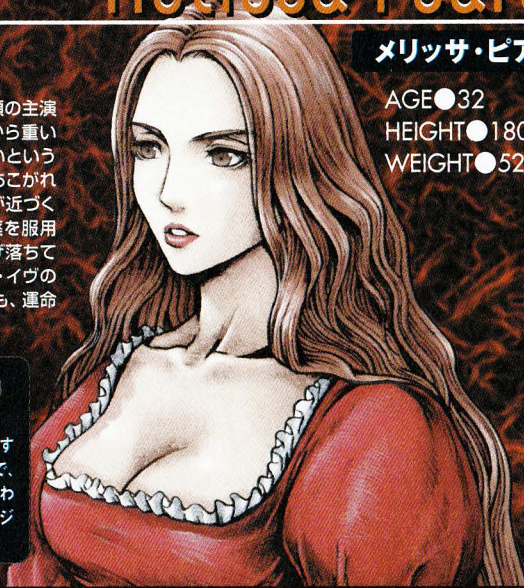
AGE●32
 HEIGHT●180cm
 WEIGHT●52kg

カーネギー・ホールで上演される歌劇で、念願の主演の座を射止めた新進のオペラ女優。幼いころから重い病気をわずらっており、ある種の薬が欠かせないというハンディを背負っていたが、努力を積み重ねてあこがれの女優への道を切り開いてきた。しかし、公演が近づくにつれて悪化する病状を抑えるために大量の薬を服用したことから、彼女は破滅への坂道を急速に駆け落ちていく。そして、公演の2日目にあたるクリスマス・イヴの夜、彼女は舞台上でEveへと変貌する。あたかも、運命に翻弄される悲劇のヒロインのように……。

Director's Comments

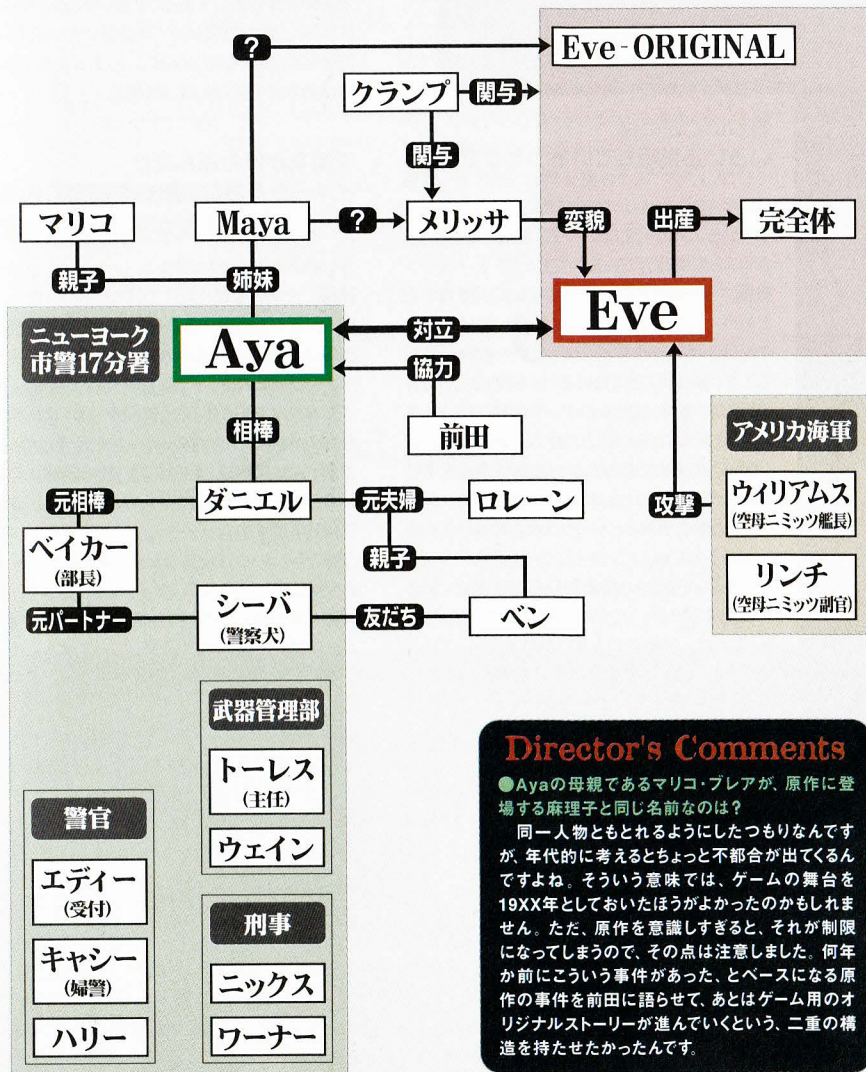
●メリッサが演じるオペラは実在するもの？

本当は実際にあるオペラを使いたかったんですけど、なかなかいいものが見つからなかったんで、女性が悪者っていうこのゲームのシナリオに合わせて、中世の魔女狩りをイメージしたものをオリジナルで作りました。



PARASITE EVE CHARACTER CHART

・人・物・相・関・図・



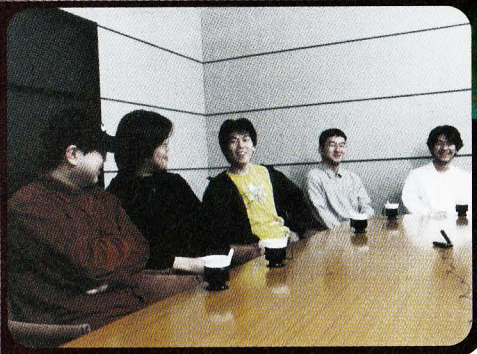
Director's Comments

●Ayaの母親であるマリコ・ブレアが登場する麻理子と同じ名前なのは？

同一人物ともとれるようにしたつもりなんです
が、年代的に考えるとちょっと不都合が出てくるん
ですよね。そういう意味では、ゲームの舞台を
19XX年としておいたほうがよかったのかもしれま
せん。ただ、原作を意識しすぎると、それが制限
になってしまうので、その点は注意しました。何年
か前にこういう事件があった、とベースになる原
作の事件を前田に語らせて、あとはゲーム用のオ
リジナルストーリーが進んでいくという、二重の構
造を持たせたかったんです。

parasite eve creator interview ①

GRAPHIC TEAM



『FFVII』から質感が格段に
向上していると思えますよ

新しいことには いろいろ挑戦しているつもりです

——『パラサイト・イヴ』のグラフィックは、『ファイナルファンタジーⅦ (以下、FFⅦ)』のときから、どれくらい進化しているのでしょうか？

神藤 ムービーのレベルアップはひと目でわかると思うんですけど、ゲーム中で動いている人物やNMC (ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー) に関しても、新しいことにはいろいろ挑戦しているつもりです。まず、言えるのが、今回は“シングルスキン”を採用したってことですね。最近のポリゴンゲームの多くで使われている技法なんですけど……『FFⅦ』のときは、たとえば腕ひとつにしても、上腕、下腕と、パーツごとにわかれていました。それに対して、そうしたパーツをひとつのモデルとしてまとめ、関節部分を變形させて動きを表現するのが、シングルスキンなんです。メリットとしては、関節のつなぎ目が見えないってことです。今回のNMCの多くは動物がモデルなので、この手法がとくに効果的でした。ワニの尾とか、生物独特の動きがうまく表現できたのではないかと思います。

大川 キャラクターやNMCの身体に、テクスチャーがたっぷり貼られているのも『FFⅦ』から進化した点ですね。質感が格段に向上していると思えますよ。

藤井 『FFⅦ』のときには、バレットの肩とか、ポイントとなる場所にしかテクスチャーが貼られていませんでしたが、今回は全身が対象だったんで、最初のころは試行錯誤の連続でした。僕はNMCのテクスチャーを担当したんですけど、作業的には、まず一度モデリングが終わっているNMCをバラバラに解体します。で、その部品の

ひとつひとつに、用意したテクスチャーを貼りこんでいて、再度モデルを組みなおすわけです。NMC1体のテクスチャーを貼るのに、けっこうな手間がかかるんですよ。だから、締め切りまぎわになって、Eveの胸はリアルに描いちゃマズイからテクスチャーを貼りなおし、って言われたときには倒れそうになりました(笑)。

手間をかけたぶんだけ イメージどおりの動きを設定できる

——キャラクターのモーションは、映画とかを参考に作られるんでしょうか？

神藤 そのまま使うわけではないですけど、一応、参考のためにいろいろな映画を見てますよ。今回は『FFⅦ』にくらべてキャラクターの頭身が上がっているので、グラフィックだけではなく、モーションもリアルに作るように心がけました。僕はおもにバトルシーンのモーションを担当したんですが、Aya関係は、ものすごい数の武器に対応したモーションが入ってるんで、そのあたりを見てほしいですね。

——“モーションキャプチャー”は使われているんですか？

神藤 じつは、リアルタイムで動きまわるキャラクターに関しては、まったく使っていません。モーションのデータをすべて手で入力する方法をとっています。

栢野 モーションキャプチャーでは、センサーを使って人間の動きをデータとして取りこむわけですけど、その方法だと結局、データをとった役者さんの動きになってしまうんです。もちろん、だからこそ表現できる動きも多いんですが、万一イメージがちがうときでも、役者さんが演じられなければそれまでになってしまうという欠点もある。一方、データを手作業で入力していく場合は、手間をかけて入力すればするだけ、イメージに近づけることができるんです。実際の人間にはできない、デフォルメされた動きも表現することができますし。

——では、全編、手作業でモーションのデータ

グラフィックチーム

さらにパワーアップしたものを
つぎにUSAスタッフと組んだときは
お見せします

を入力した、と。

栢野 ただ、ムービーに関しては、リアリティを高めるために、群衆シーンなどでモーションキャプチャーを使っています。たとえば、カーネギー・ホールの燃えていく観客とか……。じつは、あのムービーの人々は、いくつかのパターンを組み合わせで表現しているの、よく見ると、同じ動きの人が何人かいるんですよ(笑)。

ゲームならではの表現を 納得してもらおうが大変でした

——海外スタッフとの共同作業は、いかがでしたか？

大館 USAスタッフの多くは映画畑の人だったので、ゲームならではの表現を納得してもらうのが大変でした。たとえば、ゲームの場合、プレイヤーが迷わないように、わざとドアの周辺を光らせたりしますよね。でも、現実的に考えたら、電灯があるわけでもないのに明るく見えるドアはおかしいと、向こうのスタッフの人たちはライティングにこだわるんです。それなら「ドアが明るくなるような位置にも電灯を設定してくれ」って頼むと、今度はネオンでも光ってるのかというほど、ライトがつきまわっちゃったり(笑)。そうしたゲーム

的な感覚というか、さじ加減を理解してもらうまで、かなりのミーティングを重ねましたね。

神藤 大変だった部分もあるんですけど、USAスタッフと作業して勉強になることもありました。たとえばNMCのモーションなどは、日本人が作るものとはまたちがった、動きが大胆で面白いものができるんです。同じ動きをつけるのでも、なるほどこういうやりかたもあるのか、と感心させられましたね。

栢野 それと、映画を作ってきたスタッフというだけあって、カーネギー・ホールとか、実在するもののCGを作るのは、ものすごくうまい。逆に、キャラクターを作ってもらおうと、どうしても濃くなっちゃって、日本人好みのものはなかなかできないんですけど(笑)。

藤井 開発を進めていくうちに何度となく、「ここはこうしたほうが効率的だ」とか、「でもプレステーションというハード上で表現するにはこうじゃないきゃダメなんだ」とか、向こうのスタッフと白熱した議論をかわしたのはおもしろかったですね。今回の一連の作業で、USAスタッフと僕たちがどんなふうに協力していくといいのかがよくわかったんで、つぎにこういうタイプのゲームを作るときは、さらにパワーアップしたものをお見せできると思いますよ。

PROFILE



栢野智博

TOMOHIRO KAWANO

**キャラクター
モデリング担当**

入社年度●94年
代表作●『FFVII』
ひとこと●Eve関係はどれも自信作なんで、よく見てほしいですね。

神藤辰也

TATSUYA KANBO

**モンスターモデリング/
モーション担当**

入社年度●96年
代表作●『FFVII』
ひとこと●NMC1体につき、10種類くらいのモーションを用意しています。



藤井 明

AKIRA FUJII

**モンスター
テクスチャー担当**

入社年度●96年
代表作●『FFVII』
ひとこと●テクスチャーは、原画のイラストをもとに手描きで作りました。

大館隆幸

TAKAYUKI OHDACHI

マップデザイン担当

入社年度●94年
代表作●『FFVII』
ひとこと●自分が描いたマップのところまでゲームが進みません(笑)。



大川和宏

KAZUHIRO OKAWA

**キャラクター
テクスチャー担当**

入社年度●91年
代表作●『半熟英雄』『聖剣伝説3』『FFIV、VII』
ひとこと●『リバレット』の姿が気に入ってます。



$$[A] = [A]_0 e^{-\Delta t / \tau}$$



cell 2

Structure



システム解説

(*0)

*0 本コーナーの内容

本章では、「パラサイト・イヴ」というゲームのシステム部分を、深く掘り下げて紹介していく。かなりむずかしい内容も含まれているが、じっくりと読破すれば、これまで以上にゲームを楽しめるようになるはずだ。なお、よりマニアックな解説については、この文のように、右の欄外に注釈という形で記述しているので、参考にしてほしい。

(注) 本作における各種計算式では、計算の結果生じた小数点以下の端数は基本的に切り捨てられる。

INDEX

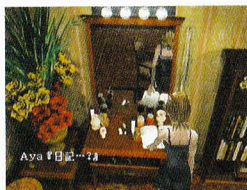
●移動	P.21
●戦闘	P.22
●アクティブタイムバー	P.23
●攻撃対象	P.24
●追加効果	P.25
●武器攻撃	P.28
●動作時間	P.29
●パラサイト・エナジー	P.30
●ヒットポイント	P.32
●状態変化	P.34
●能力値	P.35
●戦闘結果	P.36
●ボーナスポイント	P.39
●逃走	P.40
●アイテム	P.41
●装備の強化	P.42
●セーブ	P.43

移動

Move

移動シーンで可能な行動

Ayaがマップ上を歩く「移動シーン」では、おもに以下のような行動ができる。
①～②はストーリーを進めるために必要なもので、③～⑦は敵と戦うときの下準備となるものだ。このほかの行動としては、アイテムを捨てたり整理することなどがあげられる。



← 調査は目的の場所に近づき、○ボタンを押すことで可能。

移動シーンで可能となるおもな行動

- ① 会話 登場キャラクターに話しかける
- ② 調査 アイテムを拾う、スイッチを押すなど
- ③ アイテムの使用 HPの回復、装備品の強化、弾の補充などを行う
- ④ パラサイト・エナジーの使用 HP回復タイプのみ使用可能
- ⑤ 武器・防具の装備 Ayaに武器や防具を装備させる
- ⑥ 武器・防具のチューンナップ 複数の装備品を組み合わせる
- ⑦ ボーナスポイントの消費 Ayaや装備品を強化する

移動速度の変化

移動シーンでは、×ボタンを押しながら方向キーを操作して(*1)、Ayaをダッシュさせれば、効率よく移動することができる(*2)。一方、敵との戦闘中はAyaが無条件でダッシュするが、ヘイストまたはスロウ状態になっていると移動速度が変わる。それぞれの状況ごとの移動速度のちがいは右表のとおり。

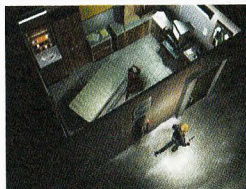
● 移動速度のちがいは

	状況	移動速度
移動シーン	通常	1.0
	ダッシュ中	5.3
戦闘シーン	通常	5.3
	ヘイスト状態	8.0
	スロウ状態	2.6

※表内の数値は移動シーンの通常移動速度を1.0としたときのもの

入力方向と移動方向のズレ

通常、Ayaは方向キーの入力方向に移動するが、斜め方向から見おろす視点のマップでは、Ayaの移動方向が方向キーの入力方向と一致しないことがある。はじめて足を踏み入れたマップでは、Ayaを少しだけ動かして、移動方向を確認しておくといい(*3)。



← ここでは方向キーを1に入れるとAyaが右に移動する。

*1 アナログコントローラの場合

「デュアルショック」などのアナログコントローラの場合は、スティックを大きく傾けるだけでAyaがダッシュする。×ボタンを押す必要がないため、左手の操作だけでダッシュを行なうことが可能だ。さらに、通常のコントローラでは8方向にしか移動させることのできないAyaを、自由な角度で動かせるのも特徴のひとつ。しかも、その移動方向はスティックの入力方向とシンクロしており、Ayaが予想外の方向に移動してしまうということがない。

*2 ダッシュの欠点

○ボタンで調査を行なうときにダッシュしていると、調べるべき場所を通り過ぎてしまう可能性が高くなる。すべての場所を調べたければ、×ボタンを押さずに(通常移動しながら)○ボタンを連打するのが確実。

*3 移動方向を推測する

Ayaの移動方向は、マップの視点の角度のぶんだけズレる。つまり、そのマップでの壁や床がのびている方向を基準に考えれば、実際にAyaを動かさなくても、移動方向を知る(推測する)ことが可能だ。

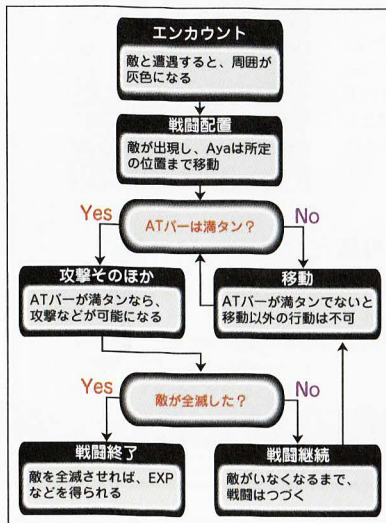
戦闘

Battle

戦闘の流れ

敵との戦闘は、右のフローチャートのような流れで行なわれる。

戦闘シーンにはいくつかの特徴があり、まず画面がスクロールしないため、敵を全滅させるか、逃走に成功するまでは、ほかの場所への移動が不可能となる。また、移動シーンのマップでそのまま敵と戦うことになる本作では、道幅のせまい場所で敵に遭遇した場合、敵の攻撃をかわすためのスペースが小さくなってしまふ。戦闘シーンになると、画面端より手前の位置に「見えない壁」が出現するマップもあるので気をつけたい。



敵とのエンカウト (遭遇)

敵が登場するマップには、目には見えないエンカウト・エリアというものが設定されていて、その範囲内にAyaが入ると、後述の確率で戦闘シーンに突入する(*4)。なお、基本的に各マップのエンカウト・エリアは、右写真のように最低でも一度は足を踏み入れないと先へ進むことができないように配置されている。

カーネギー・ホール地下のエンカウト・エリア(赤い枠内)



←エンカウト・エリアを通過しないと反対側に行けない。

エンカウトの確率

敵と遭遇する確率(エンカウト率)は、そのマップで敵を全滅させた回数により、右表のように変化する(*5)。なお、戦闘から逃走した場合、確率は変化しない。また、マップによっては敵と1回しかエンカウトしない場合もある。

● エンカウト率の変化

そのマップで敵を全滅させた回数	エンカウト率
0回	100%
1回	約45%
2回	約20%
3回以上	約10%

*4 エンカウトの判定タイミング

エンカウト・エリアに入った時点で「エンカウトしない」と判定されたマップ、および敵を全滅させた直後のマップでは、エンカウト・エリアを何度通過しても戦闘にならない。ただし、別のマップに移動してからとどつくと(画面が暗くなって切り替わった場合のみ)、エンカウトの判定が再度行なわれる。これは、デモシーンに突入したときも同様なので、戦闘→デモ→戦闘と、つづけて敵と戦うことになる場合もある。ちなみに、エンカウトの再判定は、戦闘から逃走したときや、ゲームを再開した(プレイデータをロードした)ときにも行なわれる。

*5 エンカウト率の変化

場所によっては、エンカウト率が、本文の解説とおりにならないこともある。以下に、ふたつの具体例をあげよう。

①特定の条件を満たすまでは、敵とエンカウトしないタイプのマップ……たとえば、病院1Fのロビーで出現する敵は、地下で電力供給を復旧させるイベントを終えるまでは出現しない。

②下水道2の各マップ……ここは特殊で、見た目が同じ地形の場所は、エンカウト率を共有するシステムになっている。たとえば、十字路のマップにいる敵を全滅させた場合、ほかの十字路のマップでのエンカウト率も低下するのだ。

アクティブタイムバー

Active time bar

AT (アクティブタイム) バーとは？

戦闘シーンでは、コマンド入力時をのぞけば、AyaとNMCそれぞれの移動や攻撃がリアルタイムで行なわれる。ただし、AyaにはATバーというものが設定されており、これが満タンになるまで、移動以外の行動はできない(*6)。

ATバーは、時間の経過につれてタマっていく(*7)。その速度は、Ayaが装備している武器のタイプ(*8)と、Ayaの状態変化の有無(ヘイスト状態かスロウ状態→P.34)によって異なる。さらにAyaのアクティブタイムレベル(→P.35)が上がったときも、それに合わせてATバーの蓄積速度が上昇していく。



← 戦闘中はATバーが画面上部が下部に表示され、少しずつタマっていく。



← ATバーが満タンになれば、ATバーが点滅し、武器攻撃などが可能になる。

ATバーがゼロから満タンになるまでの時間

ATバーの最大値(9000)÷AT係数

※単位は30分の1秒

ATバーは、ヘイストやスロウ状態時をのぞけば、30分の1秒ごとにAT係数(→P.35)の数値と同じぶんだけ蓄積されていく。そして、蓄積量が9000になれば、攻撃などが可能になるという仕組みだ。

ATバー満タン時に行なえる動作

ATバーが満タンのときは以下の行動が可能になる。ただし、②以外の行動を行なうか、□ボタンで攻撃をスキップしたあとは、ATバーがゼロにもどり、再度ATバーが満タンになるまでは移動しかできない。

ATバー満タン時に可能な行動

- ① 武器攻撃 装備している武器で敵を攻撃
- ② メニュー画面の開閉 メニュー画面からは③～⑥が実行可能
- ③ パラサイト・エナジーの使用 ミトコンドリアの力を利用した能力を使う
- ④ 装備品の変更 装備している武器や防具を別のものに変更
- ⑤ アイテムの使用など 所持しているアイテムを使う、または捨てる
- ⑥ 逃走 一定確率で戦闘から離脱(移動シーンにもどり)

*6 敵のATバー

表示はされないが、敵にもATバーが設定されており、それが満タンになるまで、敵は攻撃をしてこない。ただし、ダメージを受けると一定確率で反撃してきたり、一度に複数の攻撃をつづけて行なう敵もいるので、敵が攻撃してくるタイミングを予測するのはむずかしい。

*7 戦闘開始時のATバー

戦闘開始時のATバーの蓄積量はかならずしもゼロではなく、最初からある程度タマっている場合がある。また、装備している武器に『先制攻撃』の追加効果がある場合は、一定確率で戦闘開始時のATバーが満タンになる(→P.26)。

*8 武器による影響

ATバーの蓄積速度は、装備している武器のタイプによって、下表のように変化する。

● ATバー蓄積速度の変化

武器のタイプ	蓄積速度
クラブ	1.0
ハンドガン	0.5
ショットガン	0.4
マシンガン	0.5
ライフル	0.4
グレネードランチャー	0.4
ロケットランチャー	0.2

※表内の数値は、クラブタイプの蓄積速度を1.0としたときのもの

攻撃対象

Attack target

ヒットレンジ

ATバー満タン時に○ボタンを押すと、Ayaの周囲に武器の有効範囲(ヒットレンジ)が表示される。これより外側(*9)にいる敵を攻撃した場合、下表にあるように、与えるダメージが激減したり、攻撃が空振りしやすくなるといったデメリットが発生するのだ。後述のターゲットマークを参考にして、武器の有効範囲内にいる敵だけを狙うように心がけたい(*10)。

- 敵との距離による、与えるダメージ量、命中率、クリティカルヒット率(→P.33)の変化
※クラブタイプのぞく

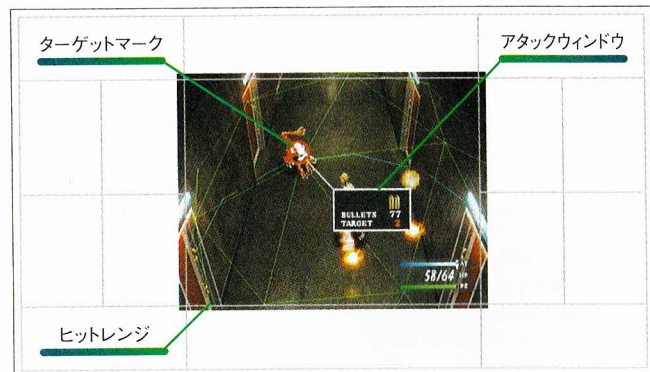
敵との距離	与えるダメージ量	命中率	クリティカルヒット率
0~50%	通常	100%	50%
51~80%			20%
81~100%			5%
101~120%	通常×0.3	80%	0%
121~150%		50%	
151~180%		25%	
181%~	—	0%	—

※「敵との距離」は武器の有効範囲の最大値に対する割合

ターゲットマーク

武器攻撃は、画面内にいるいずれの敵に対してでも狙いをつけられる。攻撃対象の変更は方向キーの←→で可能だ。狙いをさだめた敵にはターゲットマークのほか、アタックウィンドウ(敵の番号(*11)、連射可能な弾の数、その武器で発射可能な総弾数が示されたウィンドウ)が表示される。攻撃対象が武器の有効範囲内にいれば、ターゲットマークの色が明るくなることも覚えておこう。

武器攻撃を行なうときの注意点は、コマンドを選んでから敵を攻撃するまでにタイムラグがあるということ(→P.29)。たとえ、武器の有効範囲内にいる敵を狙っていても、攻撃前に敵が有効範囲から出てしまう可能性があるわけだ。それとは逆に、狙った敵が有効範囲より外側にも、Ayaが攻撃を行なうときには有効範囲内に踏みこんでくるというケースもある。



*9 敵との距離

敵との距離は、Ayaの足元と敵の「ターゲットマークが表示される部位」との間隔で判定されている。

*10 広範囲攻撃

ロケットランチャータイプの武器を装備しているか、武器に「バースト」の追加効果があると、ターゲットマークを合わせた敵の周囲にいる敵にも攻撃を当てられる。このような広範囲攻撃のダメージ量や命中率の判定は、それぞれの敵に対して個別に行なわれるのだ。

ただし、クリティカルヒットは判定が特殊で、ロケットランチャーならターゲットマークを合わせた敵にしかクリティカルヒットが起きないのに対し、「バースト」ならそれぞれの敵にクリティカルヒットの判定が行なわれる。

なお、攻撃対象を選ぶ画面では、その時点で攻撃が当たる敵すべての身体が白く光る。多くの敵を同時に攻撃したいときは、これを参考にするといい。

*11 敵の番号

敵の番号(TARGETの右の赤い数字)は個体識別用で、数字そのものに法則性はない。しかし、敵を1体ずつ倒したい(1体の敵に攻撃を集中させたい)ときは、この番号に注目すると、攻撃対象をまちがえずにすむ。

追加効果

Additional effect

追加効果とは？

多くの武器・防具には、追加効果というものがついており、その武器・防具を装備すれば、戦闘中にさまざまな効果が得られるようになる。以下に追加効果の全種類とその効果を記したので、参考にしてほしい。なお、武器や防具の追加効果は、ツールか万能ツールがあれば、チューンナップによって別の装備に移すことが可能だ。チューンナップについての詳細は、CELL 3(→P.44)を参照。



↑武器のステータス画面に横長のマークで表示されるのが追加効果だ。

追加効果リスト(武器用)

名称&マーク	効果	その追加効果を持つ武器
連射度2	1回のコマンド入力で最大2発の弾をつづけて撃てる(*12)。	M84F、P220、G22、P226、USP改2、SP1C、DE50AE2、M96R、前田ガンM870、M500、MP5A5、M16A1、SG550、PSG-1、MAG、M79、M203改、M79改2、M203改3
連射度3	1回のコマンド入力で最大3発の弾をつづけて撃てる。	M1911A1、M9、M92F、G19、M9改、G23、P220改、M1911A2、M9改2、P229、Mark23、M10B、MP5K、MP5SD6、64式、M16A2、FA-MAS、M79改、M203改2
連射度5	1回のコマンド入力で最大5発の弾をつづけて撃てる。	PPK、USP-TU、M11、マイクロUZ、AK47
連射度7	1回のコマンド入力で最大7発の弾をつづけて撃てる。	M10、MP5PDW
連射度10	1回のコマンド入力で最大10発の弾をつづけて撃てる。	PPSh41、フルUZ、P90
乱れ撃ち	攻撃1発ごとに対象をランダムで選ぶ。連射度が50%増加。	M11、M10、マイクロUZ、MP5PDW、フルUZ
バースト	ターゲットマークを合わせた敵の周囲にいる敵にも攻撃が当たる(*13)。	M870、M500、M870改1、マーベリック、M10B、S12
掃射	画面内の敵すべてに連射度ぶんの攻撃を順次行なう(*14)。	MP5A5、P90、MP5SD6

*12 連射度の短所

追加効果に『連射度』がついている武器は、連続攻撃ができる反面、弾1発あたりの攻撃力が下表のように低下する。

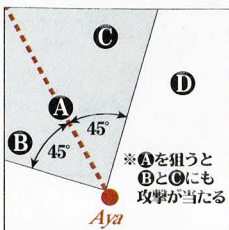
● 連射度と攻撃力の関係

連射度	弾1発あたりの攻撃力	弾がすべて当たったときの攻撃力
なし	100%	100%
2	60%	120%
3	42%	126%
5	25%	125%
7	18%	126%
10	13%	130%

※この数値は、弾1発あたりの攻撃力×連射度で計算されている。

*13 『バースト』の攻撃範囲

『バースト』の攻撃範囲は、狙った敵の方向を軸として、左右45度ずつに広がったエリアとなっている(下図参照)。ただし、武器の有効範囲外にいる敵には、やはり十分なダメージを与えられない。



*14 『掃射』の攻撃対象

『掃射』は、まずAyaの一番近くにいる敵に攻撃を行ない、連射度ぶんの弾を发射するか、敵が倒れると、Ayaに近い順に攻撃対象を変えていく。

名称&マーク	効果	その追加効果を持つ武器
ヒート 	熱が弱点の敵に与えるダメージ量が1.5倍に増える。ただし、耐性のある敵には、与えるダメージ量が0.2倍に減少。	M203、M203改
フリーズ 	冷気が弱点の敵に与えるダメージ量が1.5倍に増える。ただし、耐性のある敵には、与えるダメージ量が0.2倍に減少。	M79改2、M203改3
サイアナイド 	一定確率で「敵の残りHP+1」のダメージを与える。確率は敵の種類によって異なり、0%、50%、100%のいずれかに設定されている。	M203改5
アシッド 	一定確率で敵を毒状態(→P.34)にする。確率は敵の種類によって異なり、0%、50%、100%のいずれかに設定されている。	M79改、M203改2
トランキル 	一定確率で敵を睡眠状態(→P.34)にする。確率は敵の種類によって異なり、0%、50%、100%のいずれかに設定されている。	M79
反撃 	敵の攻撃を受けたときに一定確率で武器攻撃を実行(*15)。	クラブ改4、G20、USP-TU、M712、AK47
先制攻撃 	戦闘開始時に一定確率でATバーが満タンになる(*16)。	クラブ改3、PPK、USP改2、Mark23
盗み 	一定確率で敵からアイテムを盗むが(*17)、攻撃力はつねに半減。	クラブ改2、クラブ改3
ぶんどり 	一定確率で敵からアイテムを盗む(*17)。攻撃力は低下しない。	クラブ改4
クリティカル 	クリティカルヒット率が通常の1.2倍になる。	クラブ改4、64シキ、XM177E2、MAG、AK47
ダブルコマンド 	コマンドを最大2回つづけて選択できる。	M9改2、M8000
トリプルコマンド 	コマンドを最大3回つづけて選択できる。	M96R

*15 反撃を行なう確率

追加効果の「反撃」は、Ayaの最大HP÷50(単位:%)に下表の数値をかけた確率で実行される。ただし、そのときの攻撃では、「乱れ撃ち」「掃射」「ダブル(トリプル)コマンド」の追加効果が発動しない。

● 敵に反撃する確率の変化

Ayaのレベル	倍率
敵より2以上低い	1.0倍
敵より1低い	1.5倍
敵と同じ	3.0倍
敵より高い	5.0倍

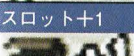
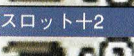
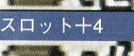
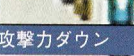
*16 先制攻撃の成功率

先制攻撃に成功する(戦闘開始時にATバーが満タンになっている)確率は、Ayaの「AT係数(→P.38)」の数値に%をつけたもの。AT係数が100以上の場合、確率は100%となる。

*17 盗み、ぶんどりの成功率

追加効果で敵からアイテムを盗める(ぶんどりができる)確率は、敵の種類によって異なり、0%、50%、100%のいずれかに設定されている。盗みに成功したと判定されると、敵が持っているアイテムテーブルのなかから、所定の確率(→P.91)で、盗むアイテムが決まるのだ。ただし、敵によっては、アイテムテーブルのなかに「非所持」という項目が設定されていることがある。それが選ばれた場合は、たとえ盗みに成功したと判定されていても、「なにも持っていない!」と表示されるだけで、アイテムを入手することはできない。

追加効果リスト(防具用)

名称&マーク	効果	その追加効果を持つ防具
毒回避 	60%の確率で毒状態(→P.34)になるのを回避。	Bベスト、Bジャケット、Bスーツ、Bアーマー
硬直回避 	60%の確率でスロウ状態(→P.34)になるのを回避。	Bプロテクター、Bスーツ、Bアーマー
暗闇回避 	60%の確率で暗闇状態(→P.34)になるのを回避。	Bスーツ、Bジャケット改
混乱回避 	60%の確率で混乱状態(→P.34)になるのを回避。	Bスーツ改
オートヒール 	AyaのHPが最大値の20%以下になると、自動的にHP回復用アイテムを使う(*18)。	Cmベスト、Cmベスト改、Cmプロテクター、Cmジャケット、Cmアーマー
オートケア 	Ayaが自分にとって不利な状態変化(*19)になると、自動的に治療用アイテムを使う(*20)。	Cmスーツ、Cmアーマー
スロット+1 	所持アイテム数の最大値が1増える。	Svベスト、Svプロテクター、Svジャケット
スロット+2 	所持アイテム数の最大値が2増える。	Svスーツ、Svスーツ改
スロット+4 	所持アイテム数の最大値が4増える。	Svアーマー、Svアーマー改
HPアップ 	最大HPが15%増える。	Crプロテクター、Crスーツ、Crアーマー、Crアーマー改
攻撃力アップ 	Ayaの攻撃力レベル(→P.35)が2上昇。	Spアーマー改、Crアーマー
攻撃力ダウン 	Ayaの攻撃力レベル(→P.35)が2低下。	Bスーツ改、Bアーマー、Cmアーマー改
ATダウン 	Ayaのアクティブタイムレベル(→P.35)が2低下。	Crプロテクター、Crスーツ、Crアーマー
PEライト 	パラサイト・エナジー使用時のPEバースト消費量が通常の3分の2に軽減。	Cmアーマー改

*18 HP回復の優先順位

『オートヒール』では、HP回復量の多いアイテムが優先的に使用される。順に言うと、フル回復、回復剤4、回復剤3、回復剤2、回復剤1となっている。なお、残りHPが20%以上のときに大ダメージを受け、HPが一撃でゼロになった場合は、『オートヒール』が発動しない。

*19 不利な状態変化

不利な状態変化とは、毒、暗闇、混乱、防御力低下、スロウの5種類。それ以外の状態変化(→P.34)は、Ayaにとって有利なものと考えていい。

*20 治療の優先順位

『オートケア』で使用されるアイテムにも優先順位があり、万能薬より専用の治療薬(毒治療薬や移動制限治療薬など)を優先的に使うようになっている。

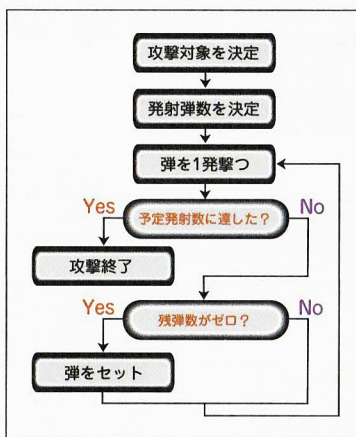
武器攻撃

Weapon attack

武器による攻撃の流れ

クラブタイプ以外の武器(=銃器)を使った攻撃は、右の図のような流れで行なわれる。「発射弾数を決定」では、○ボタンと□ボタンで弾数を指定することが可能だ(*21)。一方、クラブタイプの武器には、弾という概念がないため、攻撃対象を決定→Ayaが攻撃、という手順をくり返すだけとなる。

攻撃対象と発射弾数を決定したあとは、攻撃が終わるまで、Ayaが自動的に行動する。このときのAyaはつねに狙った敵の方向を向くため、たとえ敵の動きがすばやくても、弾が敵の横にそれてしまうことはない(敵との距離が遠いとMissになることはあるが)。



弾の補充

戦闘で武器内の弾を使いきると、Ayaが自動的に弾を武器の装弾数いっぱいまでセットするが、このときのAyaは無防備で、敵の攻撃を受けやすい。戦闘を安全に進めたいれば、Ayaに弾こめの動作を行なわせたいような工夫が必要だ(*22)。弾をセットする時間は武器のタイプでのみ異なり(→P.29)、装弾数の大小は影響しない。なお、武器にセットする弾の種類は、ロケットランチャータイプ以外の武器であれば共通で、「弾Box」からセットするようになっている。

アイテム欄での補充

移動シーンでは、アイテム欄のなかで武器に弾を補充することが可能だ。敵と遭遇したときに武器の残弾数が少ないと、戦闘途中で弾こめを行なう可能性が高くなる。それを防ぐためにも、装弾数の少ない武器を使っているときは、戦闘が終わるたびに弾の補充を行なうように習慣づけておきたい。



↑ アイテム欄では、補充する弾数を1発ずつ指定できる。逆に武器から弾Boxに弾を移す(弾を抜く)ことも可能。

*21 発射弾数の変更方法

『連射度』がついている武器では、発射弾数を決めるときに□ボタンを押すと、そこまでに選んだ数の弾が発射される。『連射度3』の武器で2発だけ撃ちたいなら、発射する弾を2発目まで選んだ(○ボタンを2回押した)あとに□ボタンを押せばいい。

□ボタンを使うことによって『ダブル(トリプル)コマンド』での行動回数を変更することも可能だ。たとえば、『トリプルコマンド』で最初のコマンドを選んだあとに□ボタンを押すと、コマンドの残り選択回数は1回になる。

*22 弾こめ動作の回避法

左で紹介している、こまめにアイテム欄で補充しておく方法がもっとも堅実だが、ほかに弾こめを避ける意外なテクニックがある(→P.292)。また、アイテムやボナスポイントを使って武器の装弾数を増やしておけば、それだけ弾ぎれになる危険性を減らすことが可能だ。

動作時間

Action time

動作時間のちがい

武器攻撃を行なうときの動作時間は、装備している武器のタイプによって下表のように異なる。参考までに、「連射度」の追加効果をつけて弾を連射したときの連射間隔(*23)と、武器に弾をセットしてから発射するまでの動作時間も記しておいた。攻撃途中で敵に攻めこまれば、動作時間の短い武器(ハンドガンやマシンガン)を使うようにするとい(*24)。

● 武器タイプごとの動作時間

タイプ	① 攻撃前	② 攻撃後	③ 連射間隔	④ 弾セット
クラブ	1.1秒	0.5秒	—	—
ハンドガン	0.5秒	0.4秒	0.5秒	2.0秒
ショットガン	0.8秒	1.0秒	1.1秒	2.8秒
マシンガン	0.3秒	0.2秒	0.1秒	1.7秒
ライフル	1.2秒	0.5秒	0.7秒	2.5秒
グレネードランチャー	1.1秒	0.9秒	1.0秒	3.1秒
ロケットランチャー	1.1秒	0.4秒	—	—

- ① 攻撃前………コマンド決定～攻撃が当たる
- ② 攻撃後………攻撃が当たる～移動可能になる
- ③ 連射間隔………攻撃が当たる～つぎの攻撃が当たる(連射時)
- ④ 弾セット………攻撃が当たる～弾セット～つぎの攻撃が当たる(連射時)

攻撃前に敵の攻撃を受けると?

武器攻撃の予備動作中に敵の攻撃(接触ダメージ含む)を受けると、Ayaはダメージ・ポーズをとったあとで、ダメージを受ける直前の状態から武器攻撃の動作を再開する(*25)。武器攻撃のコマンドは、一度決めたら取り消しができないため、Ayaが敵の攻撃を連続で受けたときは、移動可能になるまでのタイムロスが通常よりも大きくなってしまいます。複数の敵が攻めてきたときは、敵の攻撃を受けない状況になるまで武器攻撃をひかえたほうがいいだろう。ちなみに、武器に弾をこめる動作の途中で敵の攻撃を受けた場合も同様で、ダメージ・ポーズをとったあとに弾こめを再開し、そのあとで残りの攻撃を行なうようになっている。



↑クラブタイプでの攻撃は、武器を後方にかまえてから行なう。このときの動作時間は1秒強。

↑ここでダメージを受けると、Ayaがよろめくポーズをとり、攻撃動作が一時中断されてしまう。

↑そのあとで動作を再開するため、敵を攻撃するまでに大きなタイムロスが生じる。

*23 対象を変えたときの連射間隔

1発目が敵A、2発目が敵Bというように、異なる対象に武器を連射したときは、連射間隔が左表の間隔よりも0.3秒長くなってしまいます。連射が可能な武器を使うときは、敵を1体ずつ倒すように攻撃するとい。

*24 武器攻撃以外の動作時間

武器攻撃とちがいが、アイテムやパラサイト・エナジーを使うとき(動作をはじめた瞬間をのぞく)は、Ayaの動作以外が一時的に停止する。よって、敵の攻撃を受ける直前に攻撃用のパラサイト・エナジーを使い、眼前の敵を倒して危機を回避する、といったことも可能だ。

*25 敵の場合

敵が攻撃直前にダメージを受けたときも、Ayaと同様に、攻撃を行なうまでのタイムロスが大きくなる。そのため、連射性能の高い武器を使えば、敵の行動を封じつつダメージを与えていくことが可能だ。また、敵が攻めてきそうなときに、あえて攻撃を行ない、敵が動けなくなったスキに間合いを離すということもできる(TROODON戦など)。強めの敵(いわゆるボス)は、ダメージを与えても行動が中断されないもので、これらの戦法は通用しないはずだが、パラサイト・エナジーの「リバレート」を当てたときだけは例外。「リバレート」には、敵のあらゆる攻撃の動作を強制的に終わらせるという効果があるのだ。

パラサイト・エナジー

Parasite energy

パラサイト・エナジーとは？

Ayaは、体内のミトコンドリアの力を利用して、HP回復や攻撃補助といった“魔法”のような能力を発揮することができる。それらの能力を総じてパラサイト・エナジーと呼ぶ。レベル1のAyaが使えるパラサイト・エナジーは『ヒール』のみだが、特定のレベルに達するたびに、自動的に新しいパラサイト・エナジーを会得していく(→P.31)。Ayaがレベル33になれば、全15種類のパラサイト・エナジーが使用可能となるのだ。



↑ 攻撃用のパラサイト・エナジーもあり、手持ちの武器が弱いときには重宝する(*26)。

PEバーの回復速度

パラサイト・エナジーなどで消費したPEバーは、戦闘シーンで時間が経過するにつれて少しずつ回復していくが(*27)、PEバーを回復させればさせるほど、以降のPEバー回復速度は低下するようになっている(*28)。ただし、PEバーが満タンになっているときは、どんなに時間がたっても、PEバー回復速度は低下しない。また、パラサイト・エナジーの『パリア』と『ジェネヒール』を使ったときは、その効果が切れるまでPEバーが回復しなくなる(その間、PEバー回復速度は低下しない)。なお、PEバー回復速度の低下はゼロになる直前で止まるため、どれほど戦闘が長引いても、PEバーの回復が停止することはない。

戦闘前に確保しておきたいPEバーの量

戦闘を安全に進めるなら、万が有的时候にパラサイト・エナジーが使えるよう、できるかぎりPEバーを満タンにしておきたい(*29)。ときには、戦闘をワザと長引かせて、PEバーの回復をはかるのも手だ。

ただし、戦闘開始からパラサイト・エナジーが使用可能(=ATバーが満タン)になるまでには、『先制攻撃』の追加効果が発動しないかぎり、少し時間がかかる。そのあいだにもPEバーは回復するので、それを計算に入れば、移動シーンで『ヒール』系を使い、ある程度PEバーを消費していっても問題はない。



← PEバーを消費してから敵のエンカウントする。



↑ ATバー満タン時にはPEバーも満タンで前まで回復。

*26 攻撃の代償

攻撃用のパラサイト・エナジーは『エナジーショット』『リバレート』の2種類。どちらも大ダメージを与えられる強力な攻撃だが、その代償として、攻撃後はPEバーがゼロになり、Ayaがしばらく動作不能となる。

*27 PEバーの全回復

PEバーが回復するのは、戦闘中だけではない。Day1のカネギー・ホールの入口で救急隊員に話しかけたときと、ゲーム中の日付が変わったときには、AyaのHPとPEバーが、それぞれ全回復するようになっていく。よって、各Dayの最後に出てくる敵との戦闘では、PEバーをすべて消費するつもりで戦っていいわけだ。

*28 回復速度のリセット

PEバーの回復速度は、その戦闘が終わるまで少しずつ低下していく。しかし、Day1・下水道1のALLIGATOR1戦とDay4・病院のSPIDER・WOMAN1戦でマップが変わったときや、Day5とDay6の最終戦で敵が変形したときは、回復速度が戦闘開始時のものにもどされる。さらに、それ以外の戦闘でも、ある行動をとれば、PEバーの回復速度が初期状態にもどるのだ(→P.292)。

*29 PEバー満タン時の恩恵

PEバーは、満タン状態のまま戦闘に入ると(または戦闘中に満タンまで回復すると)8秒間点減するが、その間は敵との接触や毒状態の効果以外で受けるダメージが半分になる。PEバーを温存した場合、このようなメリットも得られるわけだ。

パラサイト・エナジーの種類

名称	会得 レベル	PEバー 消費量	解説
ヒール	1	60	AyaのHPを30回復。
スキャン	4	50	選んだ敵の最大HP、残りHP、弱点を表示 (一部の敵には無効)。
スロウ	7	90	1~3ターンのあいだ、選んだ敵のATバー蓄 積速度を0.6倍に低下させる。
デイトクス	9	100	Ayaの毒状態を治療。
ヒールHi	11	120	AyaのHPを60回復。
バリア	13	最大値の 3分の1	敵の攻撃で受けるダメージをゼロにするが、 そのつどPEバーを消費する(*30)。また、 追加効果は無効にできない。
エナジーショット	15	1以上 (全消費)	選んだ敵に光の弾を発射(有効範囲は無限 大。弾を1発消費)。クラブやロケットラン チャータイプの武器を装備時は使用不可。
コンフューズ	17	150	1~3ターンのあいだ、選んだ敵を混乱状態 (その場で回転するだけ)にする。
ヘイスト	20	200	15秒間、Ayaの移動速度とATバー蓄積速 度を1.5倍に上昇させる。
ヒールEx	22	500	AyaのHPを280回復(*31)。
ジェネヒール	25	400	AyaのHPを30分の2秒ごとに1ずつ回復。そ のつど、PEバーが減る(*32)。
メディック	28	600	Ayaに不利な状態変化をすべて治療。
ブリレイズ	30	1000	効果中にAyaのHPがゼロになると、一度だ けAyaのHPを最大値の半分まで回復(PE バーの残量は4分の1に減少)。
フルリカバー	32	1300	AyaのHPを全回復したうえ、不利な状態状 態変化をすべて治療。
リバレート	33	最大値 と同じ	7回連続で強力な攻撃を行なう。対象は攻 撃のたびにランダムで決定。敵の動作を中 断させる効果もある。

*PEバーの最大値はAyaのレベルによって変わる(→P.37)

*30 『バリア』の特性

通常、『バリア』の効果中に攻
撃を受けると下記の量だけPEバ
ーが減り、PEバーの残量がゼロ
になると『バリア』の効果が切れ
る。たとえば、PEバーの最大値
が1192で最大HPが573のAya
が、50ダメージの攻撃を受けた
場合は、 $4 \times 50 \times 1192 \div 573 = 416$
ぶんPEバーが減るわけだ。ただ
し、PEバーを減らさずに『バリ
ア』で無効化できる攻撃というの
もある。該当する攻撃は、すべ
ての敵の接触ダメージ、BIG-
DOGMANの「音波」、CRABの
「ビーム掃射」、完全体・第3形態
の「エネルギー放射」など。

「バリア」で敵の攻撃を
無効化したときに減る
PEバーの量

$4 \times \text{本来のダメージ量}$
 $\times \text{PEバーの最大値} \div \text{最大HP}$

*31 ヒールExの利点

AyaのHPが280以上減ってい
るとき、パラサイト・エナジーでの
HP回復を効率よく行なうなら、つ
ねに『ヒールEx』を使うようにし
たい。なぜなら、PEバー消費量に
対するHP回復量が、『ヒール』や
『ヒールHi』が0.5倍であるの対
して、『ヒールEx』は0.56倍とわず
かに多めているからだ。

*32 『ジェネヒール』の効果時間

『ジェネヒール』の効果中は、30
分の1秒ごとにPEバーが、下
記の割合で減少する。レベル30で
PEバーの最大値が1192のAya
なら、PEバーが $1192 \div 30 \div 30 =$
1ずつ減っていくわけだ。そして、
PEバーがゼロになると、PEバー
の残量を1にもとして『ジェネ
ヒール』の効果が切れる。

「ジェネヒール」の効果中に
PEバーが減少する量

PEバーの最大値
 $\div \text{Ayaのレベル} \div 30$
※30分の1秒あたり

ヒットポイント

Hit point

HP(ヒットポイント)の役割

HPとは、攻撃にどれだけ耐えられるかを表す数値で、これがゼロになったとき、そのキャラクター(AyaまたはNMC)は倒れることになる。何の下準備もなくAyaのHPがゼロになった場合は、そのままゲームオーバーになってしまうので(*33)、HPが残り少なくなったら、回復剤や「ヒール」系のパラサイト・エナジーを使って回復させておくこと。



↑ AT(バーやPEバー)とちがい、AyaのHPは数字で表示される。左側の数値が残量、右側が最大量だ。

Ayaの攻撃が与えるダメージ量

Ayaの武器攻撃や攻撃用パラサイト・エナジーが敵に与えるダメージの量は、以下の計算式(*34)によって決まる。参考までに、下の《サンプル》の状態のときに計算した結果も併記しておいた。

《サンプル》

●Ayaのデータ

レベル	33
基本攻撃力	350
基本防御力	362
装備中の武器	M8000(攻撃力:53)
装備中の防具	Cmプロテクター(防御力:37, PE防御:48)
PEバーの最大値	1420
PEバーの残量	820

●敵のデータ

種類	PTERODACTY1(博物館に出現)
防御力	55
攻撃名/攻撃力	ツメ(物理攻撃)/162 目くらまし(PE攻撃)/124
敵の総数	PTERODACTY1ほか計3体

武器攻撃で敵に与えるダメージ量

Ayaの基本攻撃力÷5+武器の攻撃力-敵の防御力 ※結果が1未満の場合は1に変更

《サンプル》 $350 \div 5 + 53 - 55 = 68$

「エナジーショット」で敵に与えるダメージ量

$A + A \times \text{レベル係数} \times (\text{PEバーの残量} \div \text{PEバーの最大値}) - \text{敵の防御力}$

※A=Ayaの基本攻撃力÷5+武器の攻撃力

《サンプル》 $A = 350 \div 5 + 53 = 123$

$123 + 123 \times 2 \times (820 \div 1420) - 55 = 210$

●レベル係数一覧

Ayaのレベル	レベル係数
7~28	1
29~51	2
52~75	3
76~97	4
98~99	5

「リバレート」で敵に与えるダメージ量

$6 \times (\text{Ayaのレベル} + \text{Ayaの基本攻撃力} - 25) \times \{1 + 0.1 \times (\text{攻撃対象の総数} - 1)\} \div 7 - \text{敵の防御力}$

※上記の計算式によって算出されたダメージを計7回与える

《サンプル》 $6 \times (33 + 350 - 25) \times \{1 + 0.1 \times (3 - 1)\} \div 7 - 55 = 313$

*33 ゲームオーバーの回避法

蘇生薬を持っているときか、パラサイト・エナジーの「ブレイズ」の効果中なら、AyaのHPがゼロになっても自動的に回復して、ゲームオーバーにならずにすむ。

また、防具に「オートヒール」の追加効果があり、回復剤を最低1個持っていれば、HPが残り少なくなると自動的に回復が行なわれる。ただし、大ダメージを受けて、HPが一気にゼロになったときは、回復が行なわれず、ゲームオーバーになってしまう。

なお、Day4とDay6の最終戦のあとには、Ayaの脱出イベントがあるが、そこでは正しい行動をとらないと、たとえ上記の準備をしていても、ゲームオーバーになってしまうので注意。

*34 計算式の要点

攻撃用パラサイト・エナジーの計算式の意味するところをまとめると、「エナジーショット」は、武器の攻撃力が高く、PEバーの残量が多いときほど、与えるダメージ量が大きくなる。一方、「リバレート」は、Ayaのレベルが高く、敵の数が多いときほど、1回あたりの攻撃で与えるダメージ量が増すわけだ。

敵の攻撃によるダメージ量

敵の攻撃で受けるダメージの量は、Ayaが攻撃したときは別の計算式で算出されるのが特徴。まず、敵の攻撃には2タイプあり、かみつやパンチをくり出すものは物理攻撃、光線や粘液を飛ばすものはPE攻撃と呼ばれる。両者のちがいは、物理攻撃は防具の「防御力」、PE攻撃は防具の「PE防御」でダメージを軽減できるということ（下の計算式を参照）。また、Ayaが敵の身体にぶつかった場合には接触ダメージを受けるが、そのダメージ量は敵の種類ごとに設定されており（→P.91）、Ayaの防御力やPE防御の影響を受けないようになっている。

敵の攻撃で受けるダメージ量

物理攻撃：敵の攻撃力-Ayaの基本防御力÷5-防具の防御力

※結果がゼロ以下の場合はゼロに変更

PE攻撃：敵の攻撃力-Ayaの基本防御力÷5-防具のPE防御

《サンプル》物理攻撃：162-362÷5-37=53

《サンプル》PE攻撃：124-362÷5-48=4

※《サンプル》は、P.32のサンプルの数値を代入して計算したもの

ダメージ量の変化

ここまでで紹介してきた計算式で算出されたダメージ量が、さらに以下の条件で増減することもある。①一定確率で発生するクリティカルヒット(*35)は、ダメージ量を1.5倍にする。②武器に「ヒート」または「フリーズ」の追加効果がある場合は、敵の耐性や弱点によって、与えるダメージ量が下表のように変化する。③敵との距離によって、武器攻撃で与えるダメージ量は0.3倍にまで減る（→P.24）。④Ayaが受けるダメージ量は、ヘイストか防御力低下状態になっていた、PEバーが点滅しているときのように変化する。

「ヒート」や「フリーズ」がダメージ量に与える影響

敵が弱点とする追加効果だった場合→通常のダメージ量×1.5

敵に耐性がある追加効果だった場合→通常のダメージ量×0.2

敵にとって耐性はないが

弱点でもない追加効果だった場合→ダメージ量は変化なし

クリティカルヒット時のダメージ量

通常のダメージ量×1.5

ヘイスト状態で防御力低下状態で受けるダメージ量

ダメージ量を計算するときに

Ayaの基本防御力を0.3倍にする

※ヘイスト+防御力低下状態なら0.09倍

PEバーが点滅しているときに受けるダメージ量

通常のダメージ量×0.5

●「ヒート」と「フリーズ」の両方を持つ武器で攻撃したときのダメージ量

敵への有効度		ダメージ量の 変化率
ヒート	フリーズ	
△	△	1.0倍
○	△	1.5倍
△	○	1.5倍
×	△	0.2倍
△	×	0.2倍
×	○	1.5倍
○	×	1.5倍
×	×	0.2倍
○	○	1.5倍

※○…耐性なし+弱点、△…耐性なし、×…耐性あり

*35 クリティカルヒット率

クリティカルヒットの発生確率は、Ayaの攻撃と敵の攻撃とは算出方法がちがう。Ayaの攻撃の場合は敵との距離によって決められるのに対して（→P.24）、敵の攻撃においては下記の計算式が使われる。なお、接触ダメージとパラサイト・エナジーによる攻撃は、どんな条件下でもクリティカルヒットしない。

ちなみに、ダメージ表示の文字の色は、Ayaの攻撃がクリティカルヒットした場合だと黄色になるが、敵の攻撃の場合は白色のまま。敵の攻撃がクリティカルヒットしたかどうかは、ダメージ量の変化から判断するしかない。

敵の攻撃の クリティカルヒット率

敵のクリティカルヒット率

×(100-Ayaの防具のCR回避÷5)÷100

※単位は%。「敵のクリティカルヒット率」は、CELL 4（→P.91）を参照。

状態変化

State variation

状態変化とは？

戦闘では、パラサイト・エナジーや攻撃の影響で、Ayaや敵が特殊な状態になることがある。これが状態変化と呼ばれるもので、その種類は、Ayaにとって有利に働くものから、マイナスとなるものまで多種多様(下表参照)。なお、Ayaが各状態になったときのみ、画面にそれを意味するマークが表示される。万能薬以外の治療アイテム(毒治療薬など)を使えば、それに対応した状態変化を1回だけ防ぐ「予防用の状態変化(毒予防など)」になることも可能。

● 状態変化の種類

名称	マーク	解説
毒		一定時間、時間の経過とともにHPが減少。HP減少の量とタイミングは敵の種類によって異なる。
暗闇		一定時間、武器の有効範囲がせまくなり、目の前の敵にしか攻撃が届かなくなる。
混乱		一定時間、Ayaなら移動方向が操作と一致しなくなり、敵なら動作不能になる。
防御力低下		基本防御力がその時点の値の30%まで低下する。
ヘイスト		一定時間、移動速度とATバー蓄積速度が1.5倍、基本防御力がその時点の値の30%に変化。
スロウ(低速)		一定時間、移動速度が0.6倍、ATバー蓄積速度が半分に変化(後者はAyaのみ)。
スロウ(停止)		一定時間、移動不能となり、ATバー蓄積速度が半分に変化。
睡眠		一定時間、行動不能となる。敵にしか発生しない状態変化。

名称	マーク	解説
バリア		PEバーを消費することで(しないこともある)、受けるダメージをゼロにする。
ジェネヒール		一定時間、時間の経過とともにHPが少しずつ回復する。
ブリエイズ		HPがゼロになると、HPが最大値の半分まで回復し、PEバーの残量が4分の1に減少。
毒予防		毒状態になるのを1回だけ防ぐ。
暗闇予防		暗闇状態になるのを1回だけ防ぐ。
混乱予防		混乱状態になるのを1回だけ防ぐ。
スロウ予防		スロウ状態になるのを1回だけ防ぐ。

*36 予防用の状態変化

毒予防をはじめとする予防用の状態変化は、時間の経過やアイテムの使用では解けず、予防可能な状態変化の攻撃を受けたときに解けるようになっている。また、予防用を含む、すべての状態変化は、Ayaが「ブリエイズ」や蘇生薬で復活したときには消えてしまう。

*37 状態変化の効果時間

発生した状態変化が自然消滅する条件は、①状態変化ごとに設定された継続時間が経過、②能力値をもとに算出された継続時間が経過、③ターンごとにランダムで決定、の3タイプに分類される。

①に該当するのは、Ayaが毒、ヘイスト、スロウ状態のいずれかになったとき。継続時間は毒状態が30秒、ヘイストとスロウ状態が各15秒となっている。②はAyaが暗闇状態や混乱状態になったときで、その継続時間は下の計算式で算出される。③にはAyaが敵に与えた状態変化すべてが該当し、敵のATバーが満タンのときに、状態変化が消えるかどうかが一確率で決まる(3ターン目では確実に消える)。なお、同じ状態変化が重なったときは、それがAyaの与えたものである場合のみ、効果時間がカウントしなおされる。

状態変化を解く方法

予防用(*36)、バリア、ブリエイズ、防御力低下以外の状態変化は、時間がたつと消えるようになっているが(*37)、状態変化を消す(治療する)アイテムやパラサイト・エナジーを使えば、その場で状態変化が解ける。また、スロウ状態とヘイスト状態は共存できないため、スロウ状態のAyaが「ヘイスト」を使うと、スロウ状態が打ち消されてヘイスト状態になるのだ。

Ayaの状態変化が消える条件

- ① 規定の時間が経過する
- ② 治療用のアイテムを使う
- ③ 治療用のパラサイト・エナジーを使う
- ④ スロウ状態中にヘイスト状態となる(その逆も可)
- ⑤ HPがゼロになったAyaが復活する
- ⑥ (Eve・最終形態などの)特定の攻撃を受ける
- ⑦ その戦闘が終わる

Ayaが暗闇状態や混乱状態になっている時間

9000 ÷ Ayaの状態治療速度 + 120

※単位は30分の1秒。「状態治療速度」は、P.38を参照

能力値

Ability

Ayaの能力値の種類

Ayaには、画面上に表示されないさまざまな能力値が設定されている。メニュー画面に表示されている数値は「能力値レベル」と呼ばれるもので、このレベルに対応して各種能力値が決まり、それらがダメージ量などを算出するときに使われているのだ(→P.32)。個々の能力値レベルがどの能力値に対応しているのか、また各能力値がどのような要素に影響するのかを下表にまとめておいた。なお、「能力値の役割」の表では、本書において、それぞれの能力値に関する計算式などが何ページに掲載されているかも記してある。

●能力値レベルの種類と対応している能力値

名 称	メニュー画面での表示	対応している能力値
攻撃力レベル	OFFENSE	基本攻撃力
防御力レベル	DEFENSE	基本防御力
PEレベル	P.ENERGY	PEバー回復速度、PEバー回復補正
状態治療レベル	STATUS RECOVER	状態治療速度
アクティブタイムレベル	ACTIVE TIME	AT係数
アイテムキャパシティレベル	ITEM CAPACITY	(所持アイテム数)

●能力値の役割

名 称	どの要素に影響するか	関連ページ
基本攻撃力	Ayaの攻撃で敵に与えるダメージ量	P.32
基本防御力	Ayaが敵の攻撃で受けるダメージ量	P.33
PEバー回復速度	AyaのPEバーが回復する速度の初期値	P.30
PEバー回復補正	AyaのPEバー回復速度が低下している割合	P.30
状態治療速度	Ayaが暗闇状態や混乱状態になっている時間	P.34
AT係数	AyaのATバー蓄積速度、戦闘開始時のATバー蓄積量	P.23
所持アイテム数	Ayaが所持できるアイテムの総数	P.38

能力値が変化する条件

すべての能力値は、Ayaのレベルアップによって上がる(*38)。アクティブタイムレベルとアイテムキャパシティレベルは、ボーナスポイント(→P.39)を使って上げることが可能だ。そのほか、攻撃力レベルは「攻撃力アップ」が「攻撃力ダウン」の追加効果がついた防具を装備すると上昇(または低下)し、基本防御力はヘイストが防御力低下状態になると低下する。また、アクティブタイムレベルを下げる「ATダウン」という追加効果もある。



↑ ボーナスポイントを使うことで上げられる能力値レベルは、アクティブタイムレベルとアイテムキャパシティレベルのみ。

*38 能力値レベルが上がらない状況

能力値レベルは基本的にAyaのレベルアップとともに上がるが、アクティブタイムレベルのみ、Ayaのレベルが2、7、8になったときは上がらない。そのため、Ayaのレベルとアクティブタイムレベルの数値に差が生じてしまうのだ。具体的には、レベル2～6では1、レベル7では2、レベル8以降は3、アクティブタイムレベルがAyaのレベルよりも低くなる(ボーナスポイントで強化した場合)をのぞく。

戦闘結果

Battle result

戦闘で得られるもの

戦闘で敵を全滅させると、敵の種類に応じたEXP(*39)とアイテム(戦利品)を得ることができる。ただし、Ayaが戦闘から逃走したときは、たとえ戦闘中に敵を倒していても、EXPや戦利品は得られない。なお、「盗み」か「ぶんどり」の追加効果がついた武器を使えば、戦利品とは別に、敵からアイテムを奪い取ることもできるが、そのアイテムはAyaが逃走した場合でもなくならない。

レベルアップ

それまでに獲得した総EXPが規定値(*40)を超えれば、Ayaのレベルが上がる。レベルアップすると、Ayaの戦闘能力が高くなるほか、ボーナスポイント(→P.39)も加算されていく。つぎのレベルアップに要するEXP(必要EXP)と、各レベルでの最大HP、PEバー最大値は、右ページにある表のとおり。なお、それまでに獲得した総EXPは戦闘終了時に、つぎのレベルアップに必要なEXPは戦闘終了時&メニュー画面にて確認できる。

レベルアップによる能力値の変化

各能力値レベルには「能力値EXP」というものが設定されており、Ayaのレベルが1上がるごとに能力値EXPが10ずつ加算されていく。そして、これが規定値を超えれば、能力値レベルが上がリ、対応した能力値も上がる(→P.38)という仕組みだ。能力値レベルを上げるために必要な能力値EXP(合計値)は、レベル2なら10、レベル3なら20……と、10きざみになっていて、それゆえ能力値レベルはAyaのレベルとつねに一致する。しかし、アクティブタイムレベルだけは、レベルアップに必要な能力値EXPが不規則なので(→P.37)、Ayaのレベルが上がってもアクティブタイムレベルは上がらないこともある(→P.35)。

アクティブタイムレベルをボーナスポイントで上げると?

ボーナスポイントでアクティブタイムレベルを上げると、能力値EXPの合計がつぎのレベルに必要なぶんまで増える。そのため、レベルアップに要する能力値EXPが11以上のときにボーナスポイントを使えば、能力値EXPが大きく増え、以降は下表のようにアクティブタイムレベルが高くなりやすい。

● ボーナスポイントによる強化をしなかった場合

Ayaのレベル	アクティブタイムレベル	能力値EXP
5	4	40
6	5	50
7	5	60
8	5	70
9	6	80

● アクティブタイムレベルが5のときにボーナスポイントを使った場合

Ayaのレベル	アクティブタイムレベル	能力値EXP
5	4	40
6	5→6	50→72
7	6	82
8	7	92
9	8	102

*39 EXPかせぎは必要か?

エンカウント・エリアを何度も行き来して、戦闘を多くこなすと、Ayaのレベルが高くなり、ゲームをラクに進められるようになる。しかし、ふつうにストーリーを進めるだけなら、EXPをかせぐ必要性はあまりない。その理由は、ストーリーの進行に合わせて、獲得EXPの量が加速度的に増えていくからだ。

たとえば、Day3のRAT3が92であるのに対して、Day4のRATMAN1は92と、獲得EXPに3倍以上の開きがある。つまり、通常より10回ほど多く戦闘をしても、つぎのDayになれば2〜3回の戦闘でそのぶんのEXPが得られてしまうのだ。EXPをかせいでも、Ayaのレベルはふつうにストーリーを進めたときと1〜3程度の差しか出ないので、よほどのことがないかぎり「かせぎ」は不要と言っていーらう。

*40 必要EXPの変化

レベルアップに必要なEXPは、レベルの高さに応じて増えていき(→P.37)、「レベル37→38」に上げるときには18万強ものEXPが必要。しかし、「レベル38→39」以降は必要EXPがたったの4500(「レベル98→99」のみ4841)に激減し、わずか数回の戦闘でレベルを上げることが可能となる。ちなみに、必要EXPが少なくなっても、Ayaの強さが増していく割合はそれまでよりも(最大HPの増加量のみレベル35以降で激減するが)。

● Ayaのレベルを上げるのに必要なEXPとレベルアップによる変化

レベル	必要EXP 合計	必要EXP レベルとの差	最大 HP	PEバー 最大値
1	0	3	45	80
2	3	5	49	84
3	8	11	53	88
4	19	9	64	92
5	28	13	67	97
6	41	27	72	102
7	68	36	92	110
8	104	38	101	117
9	142	42	107	125
10	184	56	115	134
11	240	85	123	147
12	325	103	133	162
13	428	140	174	182
14	568	300	181	206
15	868	252	189	234
16	1120	340	195	270
17	1460	460	203	310
18	1920	986	210	354
19	2906	838	273	402
20	3744	1131	283	462
21	4875	1528	296	502
22	6403	2062	307	550
23	8465	2783	320	610
24	11248	5968	335	684
25	17216	5073	422	774
26	22289	6848	437	890
27	29137	14683	532	1000
28	43820	12481	547	1060
29	56301	16850	561	1124
30	73151	22747	573	1192
31	95897	30708	589	1264
32	126605	41456	604	1340
33	168061	55965	621	1420
34	224026	75553	671	1504
35	299579	101996	763	1592
36	401575	137695	765	1684
37	539270	185888	767	1782
38	725158	4500	769	1888
39	729658	4500	771	2000
40	734158	4500	773	2025
41	738658	4500	775	2050
42	743158	4500	777	2073
43	747658	4500	779	2096
44	752158	4500	781	2119
45	756658	4500	783	2142
46	761158	4500	785	2164
47	765658	4500	787	2186
48	770158	4500	789	2208
49	774658	4500	791	2230
50	779158	4500	793	2251

● アクティブタイムレベルの上昇に必要な能力値EXP

能力値 レベル	必要な 能力値 EXP	能力値 レベル	必要な 能力値 EXP
1	0	51	530
2	20	52	540
3	28	53	550
4	36	54	560
5	48	55	570
6	72	56	580
7	84	57	590
8	96	58	600
9	105	59	610
10	120	60	620
11	129	61	630
12	140	62	640
13	150	63	650
14	160	64	660
15	170	65	670
16	180	66	680
17	190	67	690
18	200	68	700
19	210	69	710
20	220	70	720
21	230	71	730
22	240	72	740
23	250	73	750
24	260	74	760
25	270	75	770
26	280	76	780
27	290	77	790
28	300	78	800
29	310	79	810
30	320	80	820
31	330	81	830
32	340	82	840
33	350	83	850
34	360	84	860
35	370	85	870
36	380	86	880
37	390	87	890
38	400	88	900
39	410	89	910
40	420	90	920
41	430	91	930
42	440	92	940
43	450	93	950
44	460	94	960
45	470	95	970
46	480	96	980
47	490	97	990
48	500	98	995
49	510	99	1000
50	520		

●能力値レベル(→P.35)と能力値の対応

能力値 レベル	基本 攻撃力	基本 防御力	PEパー 回復速度	PEパー 回復補正	状態 治療 速度	AT 係数	所持 アイテム 数	能力値 レベル	基本 攻撃力	基本 防御力	PEパー 回復速度	PEパー 回復補正	状態 治療 速度	AT 係数	所持 アイテム 数
1	30	10	0.1200	0.0094	15	50	10	51	615	645	3.0604	0.0631	138	97	36
2	35	15	0.1320	0.0097	15	50	11	52	623	655	3.0821	0.0628	156	98	36
3	40	20	0.1730	0.0102	15	51	12	53	631	662	3.1038	0.0625	174	99	36
4	45	25	0.1830	0.0106	15	52	13	54	639	669	3.1255	0.0622	192	100	36
5	55	40	0.1850	0.0108	15	53	14	55	647	676	3.1472	0.0619	210	101	36
6	60	50	0.1890	0.0110	15	54	15	56	655	683	3.1689	0.0616	228	102	36
7	65	65	0.1980	0.0117	15	54	16	57	663	690	3.1906	0.0613	246	103	36
8	70	75	0.2060	0.0120	16	55	17	58	671	697	3.2123	0.0610	264	104	36
9	75	80	0.2150	0.0121	16	56	18	59	679	704	3.2340	0.0607	282	105	37
10	80	85	0.2260	0.0125	16	57	19	60	687	711	3.2557	0.0604	300	106	37
11	85	90	0.2400	0.0131	17	58	20	61	695	718	3.2774	0.0601	318	107	37
12	90	95	0.2600	0.0137	17	58	20	62	703	725	3.2991	0.0598	336	108	38
13	120	120	0.2750	0.0146	18	59	21	63	711	732	3.3208	0.0595	354	109	38
14	125	130	0.2950	0.0156	19	60	21	64	719	739	3.3425	0.0592	372	110	38
15	130	140	0.3300	0.0172	20	61	21	65	727	746	3.3642	0.0589	390	111	38
16	135	160	0.3680	0.0187	21	62	22	66	735	753	3.3859	0.0579	408	112	38
17	140	170	0.4330	0.0212	22	63	22	67	743	760	3.4076	0.0583	426	113	38
18	145	180	0.4760	0.0242	23	64	23	68	751	767	3.4293	0.0580	444	114	38
19	170	205	0.5200	0.0268	25	65	23	69	759	774	3.4510	0.0577	462	115	38
20	175	210	0.5800	0.0288	27	66	23	70	767	781	3.4727	0.0574	480	116	38
21	180	220	0.6100	0.0295	29	67	24	71	775	788	3.4944	0.0571	498	117	39
22	190	220	0.6450	0.0314	30	68	24	72	783	795	3.5161	0.0569	516	118	39
23	195	230	0.6900	0.0338	31	69	25	73	791	802	3.5378	0.0566	534	119	39
24	200	240	0.7700	0.0369	32	70	25	74	799	809	3.5595	0.0563	552	120	39
25	270	250	0.8800	0.0413	32	71	25	75	807	816	3.5812	0.0560	570	121	40
26	290	270	0.9800	0.0468	35	72	26	76	815	823	3.6029	0.0557	588	122	40
27	300	290	1.1000	0.0500	36	73	26	77	823	830	3.6246	0.0555	606	123	40
28	310	315	1.1753	0.0519	37	74	27	78	831	837	3.6463	0.0552	624	124	41
29	320	325	1.2506	0.0530	39	75	27	79	839	844	3.6680	0.0549	642	125	41
30	325	335	1.3259	0.0548	40	76	27	80	847	851	3.6897	0.0546	660	126	41
31	340	343	1.4012	0.0565	41	77	27	81	855	858	3.7114	0.0544	678	127	41
32	345	350	1.4765	0.0584	44	78	28	82	863	865	3.7331	0.0541	696	128	41
33	350	362	1.5518	0.0603	45	79	28	83	871	872	3.7548	0.0539	714	129	42
34	370	374	1.6271	0.0623	46	80	29	84	879	879	3.7765	0.0536	732	130	42
35	450	440	1.7024	0.0643	50	81	29	85	887	886	3.7982	0.0533	750	131	42
36	460	456	1.7777	0.0664	52	82	30	86	895	893	3.8199	0.0531	768	132	43
37	470	469	1.8530	0.0687	56	83	31	87	903	900	3.8416	0.0528	786	133	43
38	490	490	1.9283	0.0711	58	84	31	88	911	907	3.8633	0.0526	804	134	43
39	510	508	2.8000	0.0666	62	85	32	89	919	914	3.8850	0.0523	822	135	43
40	525	521	2.8217	0.0663	64	86	32	90	927	921	3.9067	0.0521	840	136	44
41	535	539	2.8434	0.0661	70	87	32	91	935	928	3.9284	0.0518	858	137	44
42	543	555	2.8651	0.0658	75	88	33	92	943	935	3.9501	0.0516	876	138	44
43	551	565	2.8868	0.0655	80	89	33	93	951	942	3.9718	0.0513	894	139	45
44	559	575	2.9085	0.0652	82	90	34	94	959	949	3.9935	0.0511	912	140	45
45	567	585	2.9302	0.0649	83	91	34	95	967	956	4.0152	0.0509	930	141	45
46	575	595	2.9519	0.0645	90	92	34	96	975	963	4.0369	0.0506	948	142	46
47	583	605	2.9736	0.0642	95	93	35	97	983	970	4.0586	0.0504	966	143	46
48	591	615	2.9953	0.0640	100	94	35	98	991	977	4.0803	0.0502	984	144	46
49	599	625	3.0170	0.0637	102	95	35	99	999	984	4.1000	0.0500	990	145	46
50	607	635	3.0387	0.0634	120	96	35								

ボーナスポイント

Bonus point

ボーナスポイントの入手量

Ayaのレベルが上がると、自動的にボーナスポイントが加算される。Day2でウェインからチュンナップの説明を受けたあとなら(EX ROUNDではDay1から)、ボーナスポイントを消費することで、Aya自身や装備品を強化することが可能だ。

ボーナスポイントの入手量は、それまでの戦闘内容によって変化する。敵にはそれぞれBPという数値が設定されており、倒した敵のBPを合計したものがレベルアップ時に得られるという仕組みだ(*41)。ただし、敵の攻撃(接触ダメージ以外)を受けるごとに、ダメージ量がたとえゼロでも、その敵から得られるBPが、敵に設定された「BPダメージ」のぶんだけ減るようになっている。

戦闘終了時に蓄積されるボーナスポイントの量

(倒した敵のBP-その敵の攻撃で受けたBPダメージ)の合計

※結果がゼロ以下の場合にはBPが加算されない。

蓄積されたBPはレベルアップ時にAyaに加算され、ゼロから蓄積しなおしになる。

ボーナスポイントの使い道

ボーナスポイントを100消費すると、下記の数値のいずれかを1上げることができる。数値を上げるためのアイテムが存在しない、Ayaの能力値レベルやクラブタイプの武器の攻撃力を上げることも可能だ(*42)。

Ayaの強化

能力値レベルのなかで、アクティブタイムレベルとアイテムキャパシティレベルのみ上げることができる。

装備品の強化

武器・防具ともに、すべての能力値を上げられるが、一部の武器は特定の能力値しか上げられない。

ボーナスポイントはいつ使う？

ボーナスポイントを使う(消費する)べきタイミングは、強化する対象によって異なる。Aya自身を強化するのであれば、こまめに使ってもかまわないが、武器・防具を強化するなら、ツールを節約するため、強化のベースとなる武器・防具を入手するまで待ったほうがいい。なお、ボーナスポイントを使うときは、事前にセーブをして、有効な割り振りかたを模索するといだろう。



↑ 温存しておいたボーナスポイントを、これという武器につぎこめば、ツールの節約になる。

*41 BPかせぎは可能か？

追加効果の「盗み」や「ぶんどり」でアイテムをかせぐのと同様に(→P.285)、敵を倒しては、敵を全滅させる前に逃走する方法でボーナスポイントをかせぐことができそうだが、実際は敵を全滅させるまでBPの加算が行なわれないため無意味。

*42 武器の強化の制限

クラブタイプの武器だけは、攻撃力+1といった強化用アイテムの使用対象に選べない。ボーナスポイントを消費するか、同じクラブタイプの武器とでチュンナップする以外に、能力値を上げる方法はないのだ(しかも強化できるのは攻撃力のみ)。

また、ロケットランチャータイプの武器はチュンナップが不可能で、さらにボーナスポイントを使ったときも装弾数だけは強化できないようになっている(強化用アイテムによる強化は可能)。

逃走

Escape

逃走のシステム

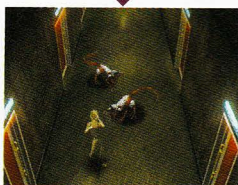
ATバーが満タンのときは、敵を攻撃したり、アイテムが使えるほか、「逃げる」というコマンドを選ぶことも可能だ。戦闘シーンからの逃走に成功すると、そのまま移動シーンにもどされる。

逃走に成功する確率は、Ayaと敵のレベルの差(*43)、その戦闘で逃走を試みた回数、そしてAyaの残りHPによって、下表のように決められる。失敗しても、あきらめずに何度も挑戦していれば、逃走に成功する確率が少しずつ上がっていくわけだ。

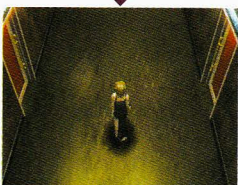
ただし、特定の場所でのみ出現する敵(固定敵)との戦いでは、逃走することが不可能になっている。どの戦闘が逃走できないかは、逃走に失敗したときのメッセージで判別するといいい。通常の戦闘では「逃げるのに失敗した」と表示されるのに対して、逃走不可能の戦闘では「逃げられない!」と表示されるのだ。



← 戦闘をしなくないときは、ATバー満タンの時に「逃げる」コマンドを選ぶのだ。



← 逃走に成功すれば、Ayaと敵の姿が消えて、戦闘から撤退することになる。



← 移動シーンにもつたあとには、敵とエンカウントした場所の手前に立たされる。

● 逃走の成功率

Ayaと敵のレベルの差	その戦闘で逃走コマンドを選んだ回数と逃走の成功率					
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目
Ayaのほうが2以上高い	60%	90%	100%	—	—	—
同じかAyaのほうが1高い	40%	60%	80%	100%	—	—
敵のほうが1高い	25%	37%	50%	75%	100%	—
敵のほうが2以上高い	15%	22%	30%	45%	60%	100%

※Ayaの残りHPが最大値の10%以下だと、逃走の成功率が表の数値の1.5倍になる

効率よく逃走する方法

敵とのエンカウント率が100%でない場所で敵と遭遇したときに、「逃げる」コマンドを多用していけば、戦闘回数を最小限におさえることができる。ただし、逃走ばかりしていると、EXPやアイテムが得られず、戦力不足になることもあるので気をつけたい。なお、敵と戦いたくないときは、あらかじめクラブタイプの武器を装備しておくといいい。ATバーの蓄積速度がほかの武器よりも速いため(→P.23)、「逃げる」コマンドを選ぶチャンスが多くなるからだ。

*43 レベル差の判定方法

敵が複数いる場合、そのなかで一番高いレベルの敵とAyaとのあいだで、レベル差が判定される。ただし、ひとつのエリアで出現する敵のレベル差は1~2程度しかないので、敵が複数いるからといって、逃走の成功率が激変するようことはない。敵のレベルについては、CELL 3(→P.91)を参照。

アイテム

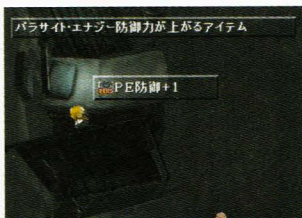
Item

アイテムの入手方法

装備品や回復剤などのアイテムは、おもに以下の方法で入手できる。

- ①マップ上に落ちているものを拾う
- ②戦闘後に倒した敵が落としたもの(戦利品)を回収する
- ③戦闘中に敵から盗む
- ④特定の人物から受け取る

①のケースでアイテムを取りのがすことがないよう、マップをすみずみまで調べる習慣をつけておきたい。



↑ 移動シーンで拾えるアイテムの大半は、見つけにくい場所に置かれている。

所持アイテム数

Ayaが一度に持てるアイテムの数にはかぎりがある。所持アイテム数の最大値を増やすには、①レベルアップするかボーナスポイントを使うことでアイテムキャパシティレベル(→P.35)を上げる、②「スロット」の追加効果がついた防具を装備する、のいずれかを行なうしかないが、下に紹介する方法でアイテム欄に空きを作っていけば、わざわざ①②を実行する必要性はあまりなくなる。とくに、貴重なボーナスポイントを①のために消費するのは避けたいほうがいい。

アイテム整理

アイテム欄がいっぱいだと、新たにアイテムを見つけても、それを取ることができなくなる。Day2のセントラル・パーク、Day5の博物館、EX ROUNDのクライスラー・ビルなどで起きやすい現象だ。所持しているアイテムの数が限界に達したときは、以下の方法でアイテム欄に空きを作るようにしよう。

アイテム欄に空きを作る方法

①アイテムを使用する

多くのアイテムは使ったと消えてなくなる。回復剤や強化用アイテムはこの方法で処理するといひ。

②アイテムを捨てる

これも大半のアイテムで実行可能(*44)。よぶんな治療用アイテムは早めに捨ててかまわない。

③アイテムを保管する

Day2以降は警察署でアイテムを保管できる(*45)。①②で処理できなくなったら、すぐ警察署にもどう。

④アイテムを宝箱にしまふ

宝箱からアイテムを取ったあとは、その宝箱のなかに所持アイテムのいずれかを収納できる。よぶんなアイテムは宝箱に入れておき、あとで回収することも可能だ。ただし、カーネギー・ホール内は、日付が変わると行けなくなるので、そこに重要なアイテムを置いておかぬように。

⑤チューンナップを行なう

ツールでチューンナップをすると、装備品のひとつとツールが消える。多用はできないが、知って置いてソソはない。

*44 捨てられないアイテム

イベント用アイテムであることを意味する「SP」のマークがついたアイテムは、基本的に捨てることのできない(ただし、Day4の病院で入手できるカードキーなどは、使い終わるとAyaが勝手に捨ててしまう)。それ以外では、弾を収納する弾Box(計3種類)と、武器の前田ガンも捨てることは不可能。また、Ayaはクラブタイプの武器を最低ひとつは持っていなければならない(装備していなくてもいい)、クラブをすべて捨てることはできないようになっている。

*45 保管なら可能なアイテム

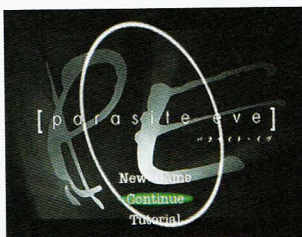
通常は捨てられないイベント用アイテムも、警察署の武器管理部に保管すれば、手放すことができる。アイテムは100個、武器と防具は81個まで保管することが可能。しかし、各種弾Box、前田ガン、ナリタサン、クラブタイプの武器は、保管することさえもできない(クラブタイプの武器を複数所持している場合は、ひとつをのぞけば保管が可能)。

セーブ

Save

セーブの必要性

ゲーム中では、その時点の進行状況をメモリーカードに記録(セーブ)することが可能だ。セーブをしておけば、ゲームオーバーになったり、電源を切ったあとでも、セーブ時と同じ状況からゲームを再開できる。セーブをすることによるペナルティはないので、同じ場面をやりなおすハメにならないよう、要所要所でかならずセーブをしておきたい(*47)。



↑ セーブしたデータは、タイトル画面で「Continue」を選べば読みこむことが可能。

*47 セーブをするときの注意点

データを同じブロックに上書きしていると、Ayaの強さが不十分なのに、シナリオ上あととどりでできないという状況におちいってしまうことがある。ヘタをすると、ゲームを最初からやりなおすことにもなりかねないので、セーブはいくつかのブロックに分割して行なったほうがいい。

セーブを行なうには?

赤く点滅するランプがついている電話の前で○ボタンを押せば、セーブを行なうことができる。加えて、ゲーム中の日付が変わるときやDay5の終盤、そしてエンディング&スタッフロールを見たあとは、電話を使わなくてもセーブが可能。参考までに、セーブが可能な場所と、そのつぎのセーブポイントに到達するまでの間隔(平均との比較)を下表にまとめておいた。

●セーブ可能な場所とつぎのセーブまでの時間

日付	場所	Map番号	マップ名	つぎのセーブまでの時間
Day 1	ゲーム開始	—	—	長い
	カーネギー・ホール	13	衣装部屋	ふつう
	下水道1	29	下水道1G	ふつう
Day 2	開始前	—	—	短い
	警察署	72	分室	ふつう
	博物館	194	1Fホール(昼)	長い
	セントラル・パーク	34	パーク入口B	ふつう
		38	管理事務室	ふつう
Day 3		52	ベルヴェディア城	長い
		63	ザ・モール	ふつう
	開始前	—	—	短い
	ソーホー	71	ドラッグストア	長い
	警察署	87	分室(襲撃後)	ふつう
		102	署長室	ふつう

日付	場所	Map番号	マップ名	つぎのセーブまでの時間
Day 4	開始前	—	—	短い
	警察署	102	署長室	短い
	病院	113	1Fロビー(1回目)	ふつう
		127	死体安置室A	長い
		113	1Fロビー(2回目)	ふつう
Day 5		141	精子バンク	長い
	開始前	—	—	ふつう
	第3埠頭倉庫	153	倉庫C	ふつう
	チャイナ・タウン	160	チャイナ・タウンC	長い
	ボンブステーション	178	コントロール室B	短い
Day 6	地下鉄	185	駅C	長い
	博物館	199	1Fホール(夜)	長い
		230	警備室	長い
	空母	—	—	ふつう
	開始前	—	—	短い
Day 6	巡洋艦	257	艦内通路A	長い
	クリアデータ	—	—	—



cell 3

Equipment

装備強化マニュアル

Weapon & Protector Tune Up Manual

本作では、改造したりチューンナップを行なうことで、武器や防具を自分好みに強化することができる。強力な装備品を作るには、そのシステムを正しく理解し、長期的な計画のもとで強化を行なうことが必要だ。



チューンナップとは？

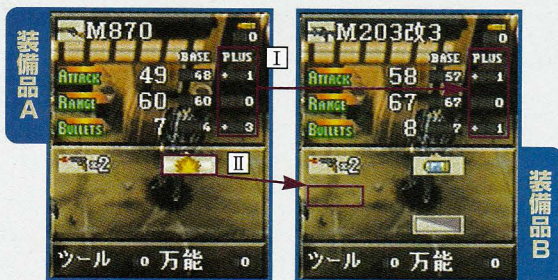
装備品の能力を強化する手段には、別の装備品に能力値や追加効果を受け渡す「チューンナップ」や、スロット数（追加効果をつけることができる数）を増やす「改造」などがある。まずは、チューンナップについて説明していこう。

武器や防具には、固有の能力値である基礎値（画面上ではBASEと表示）と、強化用の能力値である付加値（PLUSと表示）が用意されている。そのうちの付加値と、装備品に特殊な能力を持たせる追加効果（→P.53）を、別の装備品へ受け渡す作業が

チューンナップだ。ただし、受け渡しは武器から武器、または防具から防具、という組み合わせでしかできない。さらに武器のなかでも、クラブタイプの武器はクラブタイプ同士でしかチューンナップができず、また、ロケットランチャータイプはチューンナップ自体が不可能になっている。

1回のチューンナップでは、付加値と追加効果のどちらか一方しか受け渡しができない。しかも、使用したアイテム（後述）によっては、送り側の装備品がなくなってしまうので、注意する必要がある。

チューンナップの仕組み



Ⅰ 付加値の強化

送り側（装備品A）の付加値を、受け側（装備品B）の付加値に加算する。1回のチューンナップで、3種類の能力値すべてを同時に強化できる。

Ⅱ 追加効果の移動

送り側（装備品A）についている追加効果のひとつを、受け側（装備品B）に移動させる。受け側に空きスロットがあるときか、上書き（→P.48）可能なときでなければ実行できない。

チューンナップに必要なアイテム

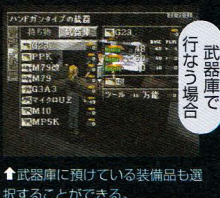
チューンナップを行なうには、4種類のツール系アイテムのいずれかが必要。それぞれの性能は右表のとおりだが、ツールとツールキットを使うと送り側の装備品がなくなってしまうことには、十分気をつけたい。ツールやツールキットを使う場合は、ひとつの装備品から、付加値または追加効果1個のどちらかしか受け渡しができないわけだ。

	1回のみ使用可	何回でも使用可
送り側の装備品が なくなる	ツール	ツールキット
送り側の装備品が なくなる	万能ツール	万能ツールキット

チューンナップの流れ

STEP1 装備品を選択

まずは装備品をひとつ選ぶ(装備品名が暗くなっているものは選択不可)。画面右側にはカーソルを合わせた装備品のパラメータが表示される。なお、クラブタイプの武器は、「持ち物」欄にクラブタイプの武器が2個以上ないと、武器庫でもチューンナップができない。

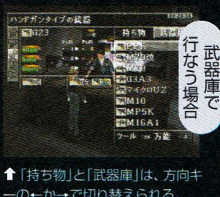


武器庫で
行なう場合

↑武器庫に預けている装備品も選択することができる。

STEP2 装備品を選択2

もうひとつ装備品を選択。最初に武器を選んでいると、リストには武器しか表示されない(防具の場合は防具のみ表示)。画面左側には、カーソルを合わせた装備品の付加値(先に選んだ装備品の付加値より高いと黄色の字、低いと赤色の字になる)と追加効果が表示される。



武器庫で
行なう場合

↑「持ち物」と「武器庫」は、方向キーの←→で切り替えられる。

STEP3 受け渡しをする要素を決定

選択したふたつの装備品が並んで表示されるので、相手側に受け渡したい付加値または追加効果をカーソルで選んで決定する。ここで選んだ要素が、自動的にもう一方の装備品に送られるため、受け渡しの方向は、左→右、または

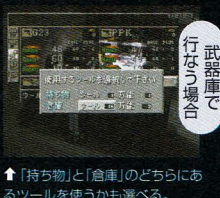
右→左のどちらでも可能だ。なお、追加効果を指定したときに、受け側に空きスロットがなかったり、すでに同じ追加効果がついているなどの理由で移動ができない場合は、注意メッセージが表示されて選択しなおすことになる。



↑追加効果にカーソルを合わせると、簡単な説明文が表示される。

STEP4 使用アイテムを選択

ツールと万能ツール(画面には「万能」と表示)のどちらを使用するかを決める。ウィンドウにはそれぞれの所持個数が表示されるが、ツールキット(または万能ツールキット)を持っている場合は、所持個数が999になり、チューンナップをしてもその数は減らない。



武器庫で
行なう場合

↑「持ち物」と「倉庫」のどちらにあるツールを使うか選べる。

STEP5-A ツールでチューンナップ

ツールを使った場合は、送り側の装備品がなくなってしまう。残しておきたい装備品を送り側にするときは、万能ツールを使うこと。



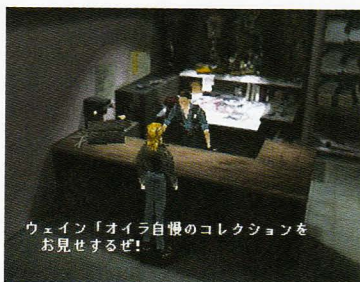
STEP5-B 万能ツールでチューンナップ

万能ツールを使えば送り側の装備品は消えない。これを利用して、不要な追加効果を別の装備品に移動し、はずすことも可能。



スロットの増やし方

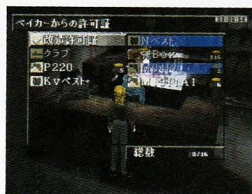
武器や防具を、警察署の武器管理部でトーレスがウェインに改造してもらうと、追加効果をつけるスロット数を増やすことができる。改造は、装備品ごとに設定されている最大スロット数までくり返すことが可能だ。改造を依頼するときは改造許可証が必要になるが、改造者がウェインになるDay4以降ならば、改造許可証の代わりにトレカがレアトレカでもOK。レアトレカを渡した場合は2回連続で改造してもらうことが可能で、ちがう装備品を1回ずつ改造したり、1回の改造だけでやめることもできる。なお、Day3の襲撃された警察署では改造が行えない。



ウェイン「オイラ自慢のコレクションをお見せするぞ！」

改造依頼する時に渡したトレカはウェインのレアトレカにリセットされてしまう。

STEP1 アイテムを選ぶ



↑改造許可証か、Day4以降ならばトレカまたはレアトレカのいずれかを選択する。

STEP2 装備品を選ぶ



↑改造したい装備品を決定。文字が暗くなっている装備品は改造ができないもの。

STEP3 改造してもらう



↑スロットがひとつ増える。レアトレカを選んでいたら、もう1度STEP2にもどる。

共有させることができない追加効果

追加効果のなかには、右表のように、ひとつの装備品に共有させることができない組み合わせがある。たとえば「連射度5」がついている武器に「連射度2」を移動させると、「連射度5」が上書きされて消えてしまう。これを利用すれば、「連射度10」や「掃射」といった実戦では使いづらい追加効果を、別の追加効果に上書きさせて消すことが可能だ。なお、特殊なのは「攻撃力アップ」と「攻撃力ダウン」。このふたつは共有させることが可能だが、効果を発揮するのは、追加効果のウィンドウで下段側にあるほうだけだ（同じ段にある場合は右側が優先）。



↑「攻撃力アップ」と「攻撃力ダウン」の両方がついた防具を装備してみる。



↑実際には、両者のうちで右側にある「攻撃力アップ」の効果しか現れない。

共有できないもの

武器

連射度系

- 連射度2
- 連射度3
- 連射度5
- 連射度7
- 連射度10

広範囲系

- バースト
- 乱れ撃ち
- 掃射

盗み系

- 盗み
- ぶんどり

コマンド系

- ダブルコマンド
- トリプルコマンド

防具

スロット系

- スロット+1
- スロット+2
- スロット+4

有効な一方があるもの

武器

攻撃力系

- 攻撃力アップ
 - 攻撃力ダウン
- (うしろ側にあるほうが有効)

その他の装備品強化方法

装備品の付加値を強化する方法は、チューンナップ以外にもある。ひとつは「攻撃力+1」「PE防御+3」などの強化用アイテムを使用する方法、もうひとつはボーナスポイントを振りわけける方法だ。どちらも、なるべく使用せずにタメておき、こぞとい

うときにまとめて投入すると、より効果的。とくにボーナスポイントによる強化は、どの能力値を上げることができるか自由決められるため、特別な目的(命中距離を大幅に上げたい、PE防御さえ高くなればいい、など)がある場合に重宝するだろう。

① 強化用アイテムを使う

強化用アイテムを使うと、そのアイテムについているプラスの数値と同じだけ、特定の能力値の付加値を上げることができる。強化用アイテムは、宝箱などから入手する以外に、敵から盗めるケースも多いので、こまめに手に入れていきたいところだ。また、「80%の確率で攻撃力+1、20%の確率で命中距離+2」といったように、上げることができる能力値の種類やプラスの数値が、入手時にランダムで決まる場合が多いのも特徴となっている。



↑強化用アイテムの使用時には、装備品の能力値が表示される。

② ボーナスポイントを使う

レベルアップ時に獲得できるボーナスポイントは、100ポイント使うことで付加値を1上げられる。強化用アイテムとちがって、強化したい能力値を任意に選べるのが便利な点。また、装備品以外にAyaの能力値のアクティブタイムレベルやアイテムキャパシティレベルを上げることでもできる(→P.39)。状況によって強化する対象を決めよう。



←Ayaの能力値&装備品のどれに振りわけけるかを指定。

↑装備品なら、上げる能力値を決めて数値を調節する。



タイプ別・装備品強化手段一覧

		ツールでの チューンナップ	改造による スロット増設	強化用アイテム の使用	ボーナスポイント の使用
武器	クラブ	○	×	×	△
	ハンドガン	○	○	○	○
	ショットガン	○	○	○	○
	マシンガン	○	○	○	○
	ライフル	○	○	○	○
	グレネードランチャー	○	○	○	○
防具	ロケットランチャー	×	×	○	△
	防具	○	○	○	○

これまで説明してきたとおり、装備品を強化する手段は全部で4種類ある。ところが武器のタイプによっては、強化手段に制限がつけられているものがあるのだ。左に用意したのが、タイプ別による強化手段の適応一覧表。×はその手段では装備品を強化できないことを、△は一部の能力値のみが強化可能なことを表わす。クラブタイプの武器は、チューンナップがクラブタイプ同士でのみ実行可能で、ボーナスポイントの使用は攻撃力に対してのみできる。ロケットランチャータイプの武器にボーナスポイントを使用する場合は、攻撃力と命中距離の強化だけが可能。ちなみに、ハンドガンタイプの前田ガンは、例外的にチューンナップと改造が不可能になっている。

進行度別チューンナップ指針

このゲームには、装備するものを選ぶのに迷ってしまうほど、たくさんの武器・防具が登場する。そこで、1周目のストーリー進行にそって、どの装備品を使えばいいのか、どんなチューンナップを行えばいいのかを解説していこう。これを参考に

レイすれば、戦闘で苦戦するような状況が確実に減っていくはずだ。ただし、ここで説明している装備品やチューンナップはあくまで「指針」なので、好みによって別の装備品をベースにしたり、ほかの追加効果をつけたりしてもいいだろう。

武器

防具

Day 1

ベース M84F

カーネギー・ホールのなかで新しい武器を手に入れるまでは、初期装備品を使用する。

ベース P220

ベース M1911A1

Day1ではチューンナップができないため、新しく入手した武器を使っていけばOK。

ベース Nベスト

武器と同じように防具も、新しいもの(Nプロテクター)を入手するまでは、初期装備品を使う。

ベース Nプロテクター

ALLIGATOR1を倒したときに入手できるKvベストは、Day1では装備できないので、最後までこれで戦うことになる。

Day 2

ベース M16A1

ライフルタイプのため、攻撃動作時間の長さが欠点ではあるものの、この時点では、ずばぬけて攻撃力が高い武器。

ベース M203

「ヒート」の追加効果が付属しているのが特徴。BEAR1とPLANT1には「ヒート」が有効なので、この2種類の敵と戦うときに装備するのが得策だ。

ベース Cmベスト

有用度の高い「オートヒール」が付属している。防御力を優先させるのなら、Kvベストを使用するといいたいだろう。

ベース Spベスト

Kvベストよりも防御力が高いので、入手後すぐに装備するといいたい。より安全性を高めるなら、Cmベストから「オートヒール」を移動させておこう。

Day 3

ベース G19

ソーホーで手に入る武器のなかでは、これが一番使いやすい。「連射度5」「乱れ撃ち」の追加効果がついているM11は、弾に余裕があるならば使用しても可。

ベース MP5K

攻撃力が高いだけでなく、マシンガンタイプの武器なのに「乱れ撃ち」の追加効果が付属していないため、使い勝手はかならない。Day3終了までは、この武器を使っていこう。

ベース Cmベスト改

襲撃された警察署で手に入る。敵とエンカウントせずに入手することが可能なので(→P.195)、真つ先に取に行くこと。「オートヒール」の追加効果が付属している。

ベース Nジャケット

「オートヒール」の追加効果が必要な場合は、途中からこちらに変えてもいい。ただしPE防衛が低いので、敵のPE攻撃には注意すること。

武器

防具

Day 4

ベース M79

これについている「トランキル」は、FLYMAN1、BACTERIUM1、それとMIXEDMAN1に効果がある。攻撃力が高いので、敵とエンカウントする前に手に入れること。

ベース G3A3

とにかく命中距離の値がケタはすれに高い。通常の戦闘では利用価値は低いが、広い場所で戦うことになるSPIDER WOMAN1戦では有効。

ベース Cmベスト改

Nジャケット 病院内で防具を入手するのは後半になるので、前半はDay3と同じ防具を使う。

ベース Spジャケット

防御力はNジャケットと同じだが、CR回避が高くなっている。「オートヒール」の追加効果を移動させておくと、より安全。病院には、毒状態を引き起こす攻撃を持つ敵が多いので、この前後に入手可能なBベストから「毒回避」を移動させてもいい。

Day 5

ベース G23

博物館に入ってからでも活用できるほどの高い能力値を持つ。

ベース M203改

「ヒート」の追加効果がついているのが魅力。下水道2には「ヒート」に弱い敵が多いため、これを使うと有利な場面もある。

ベース M79改2 or M203改3

このふたつの武器には、博物館で有効な「フリーズ」がついている。「フリーズ」を、G23やM1911A2に移動させてもいい。

ベース MP5PDW

「連射度7」を「連射度2(または3)」で、「乱れ撃ち」を「バースト」で上書きして使用する。

ベース Cmプロテクター

各能力値が高く、「オートヒール」の追加効果もついている。

ベース Crプロテクター

追加効果「HPアップ」の有効度が高い。ただし「ATアップ」も付属しているの、それには目をつけるか、万能ツールではずしてしまわない。

ベース Nスーツ

追加効果は必要ないというときには、これを装備するといいたい。ただし、PE防衛の低さには注意。

ベース Bジャケット

クリアまでこれを装備する。Crプロテクターから「HPアップ」を移動させればカンベン。

Day 6

ベース MP5PDW

M8000から「ダブルコマンド」を移動しておくとう鬼に金棒だ。

ベース Bジャケット

「硬直回避」「オートヒール」などを付けておくべター。

最強装備品の作りかた<武器編>

武器の強さを決める要素は、能力値、追加効果、タイプの3つ。このうち能力値は、EX ROUND(→P.258)を何周もすればすべてを999にすることも不可能ではない。また、タイプは、攻撃時の動作時間やATバーの蓄積速度を考えると、最適なのがマシン

ガンタイプ、次点がハンドガンタイプとなる。カギをにぎるのは追加効果で、能力値がいくらでも上げられる以上、スロット数の多い武器が、最強武器になる可能性を秘めていると言える。参考までに、実用度の高い追加効果を、以下で解説しておこう。



連射度2

「連射度」が5以上だと、弾の消費量と攻撃時間が大幅に増加するにもかかわらず、敵に与える総ダメージ量はほとんど増えない。「連射度2」か「連射度3」にとどめておくのが賢明だ。「連射度」をつけないという手もある。



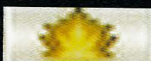
先制攻撃

先制攻撃に成功すると、戦闘がはじまった瞬間にAyaのATバーが満タンになる。成功する確率は、Ayaのアクティブタイムレベルが上がるにつれて上昇するため、ストーリーの後半になるほど有用度が増してくる。



クリティカル

通常時よりも、クリティカルヒットが発生する確率が20%アップする。ハデな能力ではないが、戦闘時間の短縮につながる有効な追加効果だ。装備している武器には早めにつけておくことをオススメする。



バースト

広範囲の敵を一度に攻撃できるのにもって、弾の消費量をおさえられるというメリットも得られるのがポイント。所持弾数が減ってきたときに、一時的に「バースト」の追加効果がついている武器を装備して、弾数を節約するという利用方法もある。



ダブルコマンド



トリプルコマンド

一度に2回または3回のコマンドを選択できるようになる追加効果。1ターン中に回復+攻撃+攻撃、といったことが可能になる。ただし、「連射度」が高いとそれだけ攻撃時間が長くなるので注意すること。



最強武器

能力値を999まで上げるのを前提条件とすれば、最強武器となりうるのは、スロット数が7のマシンガン・MP5SD6またはP90(ケースA)か、スロット数が10のハンドガン・M92FまたはDE50AE2(ケースB)になる。

ケースA



MP5SD6
(マシンガン)

- 追加効果**
- 連射度2
 - 先制攻撃
 - 反撃
 - クリティカル
 - バースト
 - サイアナイド
 - トリプルコマンド

ケースB



DE50AE2
(ハンドガン)

- 追加効果**
- 連射度2
 - 先制攻撃
 - 反撃
 - クリティカル
 - バースト
 - サイアナイド
 - トランキル
 - アシッド
 - トリプルコマンド

最強装備品の作りかた〈防具編〉

タイプとスロット数のかね合いで、最強のものをひとつにしほりきれなかった武器とちがって、防具の場合は、設定されているタイプによる性能差がない。それゆえ、最強防具になりうる防具は、たったひとつ。追加効果のスロット数が全防具中最大の

10まで増やせるCrアーマー改がそれだ。しかもこの防具は、能力値の基礎値も全防具中で最高となっている。EX ROUNDを利用して能力値を999まで上げ、改造でスロット数を10に増やし、以下にあげた追加効果をつければ、最強防具の完成だ。



毒回避



硬直回避



暗闇回避



混乱回避

特定の状態変化を回避する追加効果4種は、それぞれ60%の確率で効力を発揮する。状態変化によるペナルティ自体を軽減してくれるわけではないので、過信するのは危険だが、保険的な意味合いでつけておきたいところだ。



オートヒール

攻撃の手を休めてHPを回復させるというターンがなくなるため、戦艦を力押しで展開できるようになる。ただし、この効果が発動せずにHPがゼロになってしまう可能性もあるので注意しておくこと(→P.27)。同タイプの追加効果に、状態変化が起こると自動的に治療薬を使う『オートケア』があるが、状態変化ごとに専用の治療薬が必要なことや、状態変化は時間経過によって消えることから、『オートヒール』ほど有効度は高くない。



スロット+2



スロット+4

最大所持アイテム数が増える追加効果。どうせなら増加数が多い『+4』をつけるようにしたいが、追加効果のスロット数に余裕がないときは、ほかのものを優先的につけたほうがいい。



HPアップ

最大HPが15%上昇する(これを利用しないと、AyaのHPが最大値である999にはならない)。「ATダウン」とペアでついている防具が多いので、「HPアップ」だけを別の防具に移動させて使うようにしたい。



攻撃力アップ

武器の能力値ではなく、Ayaの攻撃力レベルを2上げる。Ayaのレベルによっては、この追加効果があるのとなので、敵に与えるダメージ量が20前後もちがってくることもある。優先的に持たせておきたい追加効果だ。



PEライト

防具用の追加効果のなかでは一番最後に手に入るもので、それだけに有効度は高い。パラサイト・エナジー使用時のPEバー消費量が通常の3分の2になる——つまり、PEバーの長さが実質的に1.5倍になるということ。

最強防具

『オートヒール』と『オートケア』はお好みでつけよう。



ベース Crアーマー改

追加効果

- 毒回避
- 硬直回避
- 暗闇回避
- 混乱回避
- HPアップ
- 攻撃力アップ
- スロット+4
- PEライト
- オートヒール
- オートケア

【チューンナップ用】付加値&追加効果早見表

武器や防具のチューンナップを行なうときに、もっとも重要なのは、どの装備品にどんな追加効果といくつの付加値がついているのかを把握しておくことだ。そこで、全武器・全防具について、それぞれが最初持っている付加値&追加効果だけをまとめた。チ

ューンナップ時の早見表として活用してもらいたい。装備品の掲載順序は、タイプごとに攻撃力（防御力）の基礎値が低い順になっている。なお、基礎値やスロット数など、装備品に関するすべてのデータをまとめたリストは、このあとのページに掲載（→P.56）。

■武器

タイプ	名称	攻撃力	命中距離	装弾数	追加効果		
クラブ	クラブ	+1	0	0	—	—	—
	クラブ改2	+2	0	0	盗み	—	—
	クラブ改3	0	0	0	盗み	先制攻撃	—
	クラブ改4	+2	0	0	ぶんどり	反撃	クリティカル
ハンドガン	M84F	+2	0	0	連射度2	—	—
	P220	+1	0	0	連射度2	—	—
	M1911A1	+2	0	+1	連射度3	—	—
	M9	0	+1	+1	連射度3	—	—
	P8	+1	+2	0	—	—	—
	M92F	+1	+1	+3	連射度3	—	—
	G19	+2	+1	+2	連射度3	—	—
	M9改	+1	+1	+1	連射度3	—	—
	PPK	+2	+1	0	連射度5	先制攻撃	—
	G23	+1	+2	0	連射度3	—	—
	P220改	+1	0	+1	連射度3	—	—
	M1911A2	0	0	+2	連射度3	—	—
	G22	+2	0	+1	連射度2	—	—
	M9改2	+2	0	0	連射度3	ダブルコマンド	—
	M8000	0	0	0	ダブルコマンド	—	—
	USP改	0	+2	0	—	—	—
	P228	0	+1	+1	—	—	—
	P226	0	0	+1	連射度2	—	—
	G20	0	+1	+2	反撃	—	—
	M1911A4	0	+1	0	—	—	—
	P229	0	0	0	連射度3	—	—
	USP改2	+1	0	+1	連射度2	先制攻撃	—
	USP-TU	+1	+1	+6	連射度5	反撃	—
	M96	+2	0	+2	—	—	—
	AM44	0	0	+1	—	—	—
	SP1C	+2	+2	+2	連射度2	—	—
	Mark23	+1	+1	0	連射度3	先制攻撃	—
	DE50AE2	+2	+1	+2	連射度2	—	—
	M1911A5	+1	0	+1	—	—	—
	M712	+2	+1	+1	反撃	—	—
	M96R	+1	0	0	連射度2	トリプルコマンド	—
	前田ガン	0	0	0	連射度2	—	—

■武器

タイプ	名称	攻撃力	命中距離	装弾数	追加効果		
ショットガン	M870	+1	0	+3	連射度2	バースト	—
	M500	+2	+2	+2	連射度2	バースト	—
	M870改1	0	+1	0	バースト	—	—
	マーベリック	0	+2	0	バースト	—	—
	M10B	+1	0	+1	連射度3	バースト	—
マシンガン	S12	+1	0	+1	バースト	—	—
	M11	+1	0	+1	連射度5	乱れ撃ち	—
	MP5K	+1	0	+1	連射度3	—	—
	M10	+1	0	+2	連射度7	乱れ撃ち	—
	マイクロUZ	+2	0	+1	連射度5	乱れ撃ち	—
	MP5PDW	+1	0	+2	連射度7	乱れ撃ち	—
	PPSh41	+2	+1	0	連射度10	—	—
	MP5A5	+1	0	+1	連射度2	掃射	—
	フルUZ	0	+1	+1	連射度10	乱れ撃ち	—
	P90	0	+2	+1	連射度10	掃射	—
	MP5SD6	0	0	+1	連射度3	掃射	—
ライフル	M16A1	+1	+2	+1	連射度2	—	—
	SG550	0	+2	+1	連射度2	—	—
	G3A3	+1	+2	+1	—	—	—
	64シキ	+1	+2	+2	連射度3	クリティカル	—
	M16A2	+2	0	+1	連射度3	—	—
	PSG-1	0	0	+1	連射度2	—	—
	SAR	+1	+1	0	—	—	—
	XM177E2	0	+1	+1	クリティカル	—	—
	MAG	+1	0	+1	連射度2	クリティカル	—
	AK47	0	+2	+1	連射度5	クリティカル	反撃
	FA-MAS	0	+1	0	連射度3	—	—
グレネードランチャー	M203	+2	+1	0	ヒート	—	—
	M79	+1	+2	+1	連射度2	トランキル	—
	M79改	+1	0	+2	連射度3	アシッド	—
	M203改	+1	0	+1	連射度2	ヒート	—
	M203改2	+1	0	+2	連射度3	アシッド	—
	M79改2	+2	+1	+1	連射度2	フリーズ	—
	M203改3	+1	0	+1	連射度2	フリーズ	—
	M79改3	+2	0	0	—	—	—
	M203改4	0	0	0	—	—	—
	M79改4	0	+2	0	—	—	—
ロケットランチャー	M203改5	+1	+1	+2	サイアナイド	—	—
	HK40	+1	0	+1	—	—	—
	AT4	0	0	0	—	—	—
	LAW80	0	0	0	—	—	—
	AT4改1	0	+1	0	—	—	—

防具

タイプ	名称	防御力	PE防御	CR回避	追加効果		
Nタイプ	Nベスト	+1	0	0	—	—	—
	Nプロテクター	+1	0	+2	—	—	—
	Nジャケット	+1	+1	0	—	—	—
	Nスーツ	+1	+1	+1	—	—	—
Kvタイプ	Kvベスト	+1	+1	0	—	—	—
	Kvジャケット	0	0	0	—	—	—
	Kvスーツ	+1	0	+1	—	—	—
	Kvアーマー	+1	+1	+2	—	—	—
Spタイプ	Spベスト	+2	+1	+1	—	—	—
	Spジャケット	0	+1	0	—	—	—
	Spプロテクター	+1	0	0	—	—	—
	Spベスト改	+1	0	+1	—	—	—
	Spスーツ	+2	0	0	—	—	—
	Spアーマー	0	+1	+1	—	—	—
	Spアーマー改	+1	+1	+1	攻撃力アップ	—	—
	Spアーマー改	+1	+1	+1	攻撃力アップ	—	—
Svタイプ	Svベスト	+1	+2	0	スロット+1	—	—
	Svプロテクター	+1	+1	0	スロット+1	—	—
	Svジャケット	0	+2	0	スロット+1	—	—
	Svスーツ	+1	0	+2	スロット+2	—	—
	Svスーツ改	+1	0	0	スロット+2	—	—
	Svアーマー	+1	0	+2	スロット+4	—	—
	Svアーマー改	+1	+1	+1	スロット+4	—	—
	Svアーマー改	+1	+1	+1	スロット+4	—	—
Crタイプ	Crベスト	+2	0	+1	—	—	—
	Crプロテクター	+2	+2	+1	HPアップ	ATダウン	—
	Crジャケット	+1	0	+1	—	—	—
	Crベスト改	+1	+1	0	—	—	—
	Crスーツ	0	+1	+2	HPアップ	ATダウン	—
	Crアーマー	+1	+1	+1	HPアップ	ATダウン	攻撃力アップ
	Crアーマー改	+1	+2	+3	HPアップ	—	—
	Crアーマー改	+1	+2	+3	HPアップ	—	—
Bタイプ	Bベスト	+1	0	0	毒回避	—	—
	Bプロテクター	+1	0	+1	硬直回避	—	—
	Bジャケット	+1	+1	+1	毒回避	—	—
	Bスーツ	0	+1	0	暗闇回避	毒回避	硬直回避
	Bジャケット改	0	+1	+2	暗闇回避	—	—
	Bスーツ改	+1	+1	0	混乱回避	攻撃力ダウン	—
	Bアーマー	0	0	0	毒回避	硬直回避	攻撃力ダウン
	Bアーマー	0	0	0	毒回避	硬直回避	攻撃力ダウン
Cmタイプ	Cmベスト	+1	0	+1	オートヒール	—	—
	Cmベスト改	+1	+2	+2	オートヒール	—	—
	Cmプロテクター	+1	0	+2	オートヒール	—	—
	Cmジャケット	0	+2	+1	オートヒール	—	—
	Cmスーツ	0	+1	0	オートケア	—	—
	Cmアーマー	0	+1	+1	オートヒール	オートケア	—
	Cmアーマー改	+1	+1	0	PEライト	攻撃力ダウン	—
	Cmアーマー改	+1	+1	0	PEライト	攻撃力ダウン	—

装備&アイテム パーフェクト・データ

本作に登場する装備品&アイテムは、全部で209種類。
そのすべてのデータを公開する。まずは、装備品に設定
されている能力値の役割について解説していこう。

武器の能力値

武器には、攻撃力、命中距離、装弾数という3種類の能力値が設定されている。なかでも攻撃力は、相手に与えるダメージ量の数値を決定するという重要な役割を持つ。Ayaの基本攻撃力は5分の1にした数値と、装備している武器の攻撃力を足したものが、実際の攻撃力となるのだ(→P.32)。命中距離については下記コラムを参照。装弾数は、数値が高ければ高いほど、戦闘中に弾こめの動作を行なう必要性が低くなる。

●武器能力値の役割

能力値名	画面での表記	解説
攻撃力	ATTACK	武器攻撃によって敵に与えるダメージ量を決定する。
命中距離	RANGE	その武器の有効範囲(十分なダメージを与えるための攻撃範囲)を決める。
装弾数	BULLETS	その武器に、一度にこめられる弾数を表わす。

CHECK! 命中距離について

命中距離は、戦闘中表示される“攻撃の有効範囲を示したドーム”の半径に影響を与える。命中距離の数値が増すと、それにともなってドームの半径が長くなるが、じつはこのふたつは完全に正比例しているわけではない。命中距離の値が高くなるにつれて、命中距離1あたりのドーム半径の増加距離が短くなっていくのだ。つまり、命中

距離が20から21になるときと90から91になるときでは、ドーム半径の伸びる距離は前者のほうが長いということ。命中距離が200を超えると、その傾向が顕著になる。ちなみに、Ayaの身長を512とすると、暗闇状態でのドーム半径は200、クラブタイプの武器(命中距離10)でのドーム半径は600と設定されている。

暗 闇 状 態



↑ドームの半径が、Ayaの身長
の半分以下になってしまう。

ク ラ ブ タ イ プ



↑命中距離が10の場合。半径
はAyaの身長より少し長い程度。

命 中 距 離 9 9 9



↑広域化しすぎて、ドームが見
えなくなっている。

防具の能力値

防具には、防御力、PE防御、CR回避という3種類の能力値が設定されている。防御力とPE防御は、敵からの攻撃で受けるダメージ量を軽減するもの。この数値と、Ayaの基本防御力を5分の1にした数値を足すことで、実際の防御力が算出される。CR回避は、敵からのクリティカルヒットを防ぐ役割を持つ。ただし、防御力やPE防御が高ければ、クリティカルヒットになってもたいしたダメージを受けないので、CR回避が低くても問題はない。

●防具能力値の役割

能力値名	画面での表記	解説
防御力	DEFENSE	NMCからの物理攻撃で受けるダメージ量を軽減する。
PE防御	P.ENERGY	NMCからのPE攻撃で受けるダメージ量を軽減する。
CR回避	CRITICAL	NMCの攻撃がクリティカルヒットになる確率を下げる。

このあとのデータページの見かた

武器

1

名称

2

攻撃力

3

命中距離

4

装弾数

5

スロット数

6

追加効果

7

入手場所

S12

98
(97+1)

72
(72+0)

9
(8+1)

6/6

●バースト

拾…クライスラー・ビル6

防具

1

名称

8

防御力

9

PE防御

10

CR回避

5

スロット数

6

追加効果

7

入手場所

Svアーマー

66
(65+1)

62
(62+0)

47
(45+2)

2/6

●スロット+4

拾…クライスラー・ビル5

アイテム

11

1

名称

12

解説

7

入手場所

攻撃力+3

指定した状態の攻撃力を3上げる。

拾…第3増設倉庫Map153(10%) / クライスラー・ビル1(13%)×3個、2(13%)、3(13%)×2個、5(13%)×2個、7(13%)

- ①名称……武器・防具・アイテムの名前。
- ②攻撃力……その武器の攻撃力(初期値)。
- ③命中距離……その武器の命中距離(初期値)。
- ④装弾数……その武器の装弾数(初期値)。
- ⑤スロット数……追加効果を持たせることができる数。左側が初期値、右側は最大値。
- ⑥追加効果……その装備品に最初から付属している追加効果。
- ⑦入手場所……そのアイテムを入手できる場所や方法。略号の意味は以下のとおり。

●拾：宝箱や床から入手できる場所。()内は、アイテムがランダムで決まる場合における出現確率。
Map番号はCELL 5(→P.166)のエリア別CGマップと対応している。クライスラー・ビルは1Fから10階おきに1、2、3……と表記。

●落：戦闘中に倒すと、戦利品としてそのアイテムを入手できる可能性があるNMC。

●盗：戦闘中に、そのアイテムを盗むことができるNMC。

●E：上記以外の入手方法(人からもらう、クイズマシンの景品、ガラクタ300個と交換など)。

- ⑧防御力……その防具の防御力(初期値)。
- ⑨PE防御……その防具のPE防御(初期値)。
- ⑩CR回避……その防具のCR回避(初期値)。
- ⑪マーク……名称とともに表示されるマーク。
- ⑫解説……そのアイテムの効力などの解説。

*②③④⑧⑨⑩については、下段()内の左側が基礎値、右側が入手時の付加値。上段の数値は、そのふたつを合計したもの。

*基本的に、武器と防具はタイプごとに攻撃力(防御力)の低い順にならんでいる。アイテムのならばは、弾、回復&治療用、強化用、チューンナップ&改造用、イベント用の順。

WEAPON LIST

武器リスト

全7タイプの武器のうち、クラブタイプ以外のものを銃器と呼ぶ。銃器のなかでもロケットランチャータイプをのぞいた5タイプは、同じ弾を共用することになる。

Club

クラブ



命中距離はどれも10で、ボーナスポイントなどで強化することもできないため、攻撃有効範囲のせまさはテクニックでカバーするしかない。最強のクラブを作るなら、クラブ改4の「反撃」をはずし、クラブ改3の「先制攻撃」を移動させるのがベスト。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
クラブ	10 (9+1)	10 (10+0)	0 (0+0)	1/1	なし	(スタート時所持品)
クラブ改2	26 (24+2)	10 (10+0)	0 (0+0)	1/1	●盗み	拾…ソーホーMap69
クラブ改3	38 (38+0)	10 (10+0)	0 (0+0)	2/2	●盗み ●先制攻撃	拾…下水道2Map174
クラブ改4	80 (78+2)	10 (10+0)	0 (0+0)	3/3	●ぶんどり ●反撃 ●クリティカル	拾…クライスラー・ビル2

Handgun

ハンドガン



種類は多いが、その時点で攻撃力が一番高いものを使用すれば問題ない。M96Rにしかついていない「トリプルコマンド」は、有効に活用しよう。なお、前田ガンはチューンナップや改造が不可能になっているほか（ボーナスポイントの使用は可能）、捨てたり預けたりすることもできない。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M84F	12 (10+2)	51 (51+0)	6 (6+0)	1/4	●連射度2	(スタート時所持品)
P220	15 (14+1)	55 (55+0)	5 (5+0)	1/5	●連射度2	拾…カーネギー・ホールMap16
M1911A1	17 (15+2)	60 (60+0)	6 (5+1)	2/6	●連射度3	拾…下水道1Map24
M9	17 (17+0)	54 (53+1)	9 (8+1)	3/6	●連射度3	拾…セントラル・パークMap36 (50%)
P8	19 (18+1)	56 (54+2)	7 (7+0)	1/6	なし	拾…セントラル・パークMap36 (50%)

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M92F	29 (28+1)	51 (50+1)	11 (8+3)	3/10	●連射度3	E…警察署 [Day3警察署襲撃中]Map91・ウエイン
G19	32 (30+2)	58 (57+1)	10 (8+2)	3/5	●連射度3	拾…ソーホーMap69
M9改	39 (38+1)	55 (54+1)	11 (10+1)	2/7	●連射度3	落…KERBEROS (下の頭)
PPK	47 (45+2)	49 (48+1)	12 (12+0)	2/4	●連射度5 ●先制攻撃	拾…第3埠頭倉庫Map148
G23	48 (47+1)	60 (58+2)	10 (10+0)	2/7	●連射度3	落…SPIDER-WOMAN1・第2段階
P220改	48 (47+1)	55 (55+0)	12 (11+1)	3/5	●連射度3	拾…博物館Map204 (50%)
M1911A2	48 (48+0)	61 (61+0)	10 (8+2)	2/5	●連射度3	拾…チャイナ・タウンMap161
G22	51 (49+2)	60 (60+0)	11 (10+1)	2/5	●連射度2	拾…博物館Map204 (50%)
M9改2	53 (51+2)	58 (58+0)	13 (13+0)	2/8	●連射度3 ●ダブルコマンド	拾…博物館Map248
M8000	53 (53+0)	58 (58+0)	12 (12+0)	3/5	●ダブルコマンド	落…T-REX
USP改	58 (58+0)	59 (57+2)	11 (11+0)	2/7	なし	拾…クライスラー・ビル1
P228	59 (59+0)	56 (55+1)	13 (12+1)	2/6	なし	拾…クライスラー・ビル1
P226	63 (63+0)	57 (57+0)	12 (11+1)	2/6	●連射度2	拾…クライスラー・ビル1
G20	65 (65+0)	62 (61+1)	14 (12+2)	2/3	●反撃	拾…クライスラー・ビル5
M1911A4	68 (68+0)	63 (62+1)	9 (9+0)	2/8	なし	拾…クライスラー・ビル1
P229	71 (71+0)	56 (56+0)	13 (13+0)	1/7	●連射度3	拾…クライスラー・ビル2
USP改2	76 (75+1)	58 (58+0)	13 (12+1)	2/3	●連射度2 ●先制攻撃	拾…クライスラー・ビル5
USP-TU	76 (75+1)	88 (87+1)	31 (25+6)	3/9	●連射度5 ●反撃	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M96	77 (75+2)	59 (59+0)	16 (14+2)	5/5	なし	拾…クライスラー・ビル2
AM44	78 (78+0)	58 (58+0)	13 (12+1)	2/8	なし	拾…クライスラー・ビル2
SP1C	80 (78+2)	69 (67+2)	20 (18+2)	2/6	●連射度2	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
Mark23	82 (81+1)	61 (60+1)	13 (13+0)	2/3	●連射度3 ●先制攻撃	拾…クライスラー・ビル3
DE50AE2	85 (83+2)	56 (55+1)	17 (15+2)	10/10	●連射度2	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
M1911A5	86 (85+1)	63 (63+0)	11 (10+1)	2/5	なし	拾…クライスラー・ビル4
M712	87 (85+2)	64 (63+1)	11 (10+1)	2/2	●反撃	拾…クライスラー・ビル6
M96R	89 (88+1)	59 (59+0)	20 (20+0)	2/4	●連射度2 ●トリプルコマンド	拾…クライスラー・ビル7
前田ガン	1 (1+0)	60 (60+0)	15 (15+0)	1/1	●連射度2	E…博物館Map221・前田

※前田ガンの能力値は、前田の弾Box入手後には攻撃力1(1+0)、命中距離70(70+0)、装弾数15(15+0)になる。

Shotgun

ショットガン



命中距離の値の高さと「バースト」が魅力。弾を節約したいときに装備するといひ。ただし、使い勝手はそれほど良くないため、ハンドガンタイプなどに「バースト」を移動させるのが得策だ。M500は付加値の合計が高いので、ほかの武器の強化用として利用したい。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M870	49 (48+1)	60 (60+0)	7 (4+3)	6/6	●連射度2 ●バースト	拾…下水道2Map171
M500	59 (57+2)	63 (61+2)	7 (5+2)	8/8	●連射度2 ●バースト	拾…博物館Map253/クライスラー・ビル7
M870改1	63 (63+0)	64 (63+1)	5 (5+0)	7/7	●バースト	拾…クライスラー・ビル3
マーベリック	82 (82+0)	71 (69+2)	7 (7+0)	5/6	●バースト	拾…クライスラー・ビル4
M10B	93 (92+1)	70 (70+0)	7 (6+1)	4/7	●連射度3 ●バースト	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
S12	98 (97+1)	72 (72+0)	9 (8+1)	6/6	●バースト	拾…クライスラー・ビル6

Machine Gun

マシンガン



弾発射までの動作時間や連射間隔などが、すべての武器のなかで最短になっているのが特徴。デメリットの多い「連射度10」「乱れ撃ち」「掃射」は、万能ツールではすか、数値の低い「連射度」や「バースト」で上書きしてしまおう。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M11	33 (32+1)	42 (42+0)	21 (20+1)	2/2	●連射度5 ●乱れ撃ち	拾…ソーホーMap69
MP5K	36 (35+1)	43 (43+0)	24 (23+1)	1/4	●連射度3	拾…警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map94
M10	38 (37+1)	45 (45+0)	24 (22+2)	2/3	●連射度7 ●乱れ撃ち	拾…病院Map133 (50%)
マイクロUZ	40 (38+2)	43 (43+0)	19 (18+1)	4/4	●連射度5 ●乱れ撃ち	拾…病院Map133 (50%)
MP5PDW	53 (52+1)	46 (46+0)	25 (23+2)	2/6	●連射度7 ●乱れ撃ち	拾…博物館Map230
PPSh41	60 (58+2)	76 (75+1)	71 (71+0)	2/6	●連射度10	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
MP5A5	68 (67+1)	48 (48+0)	29 (28+1)	2/4	●連射度2 ●掃射	拾…クライスラー・ビル4
フルUZ	68 (68+0)	50 (49+1)	43 (42+1)	3/4	●連射度10 ●乱れ撃ち	拾…クライスラー・ビル2
P90	82 (82+0)	53 (51+2)	201 (200+1)	5/7	●連射度10 ●掃射	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
MP5SD6	89 (89+0)	52 (52+0)	32 (31+1)	4/7	●連射度3 ●掃射	拾…クライスラー・ビル6

Rifle

ライフル



命中距離と装弾数の値が高めなのが長所。敵との間合いが離れているときは有効だが、発射までの動作時間が長いことを考えると、近距離戦では使いづらい。なお、「クリティカル」の追加効果を持っている銃器はライフルタイプのみ。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M16A1	35 (34+1)	112 (110+2)	16 (15+1)	1/3	●連射度2	E…警察署 [Day2] Map81・トールス
SG550	40 (40+0)	110 (108+2)	21 (20+1)	2/5	●連射度2	落…BIG—DOGMAN

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
G3A3	44 (43+1)	123 (121+2)	19 (18+1)	3/4	なし	拾…病院Map139
64シキ	51 (50+1)	114 (112+2)	16 (14+2)	4/5	●連射度3 ●クリティカル	拾…クライスラー・ビル3
M16A2	55 (53+2)	124 (124+0)	19 (18+1)	2/4	●連射度3	拾…クライスラー・ビル1
PSG-1	75 (75+0)	120 (120+0)	19 (18+1)	5/5	●連射度2	拾…クライスラー・ビル4
SAR	86 (85+1)	136 (135+1)	16 (16+0)	2/3	なし	拾…クライスラー・ビル5
XM177E2	99 (99+0)	159 (158+1)	17 (16+1)	5/6	●クリティカル	拾…クライスラー・ビル7
MAG	102 (101+1)	185 (185+0)	21 (20+1)	4/7	●連射度2 ●クリティカル	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
AK47	105 (105+0)	154 (152+2)	24 (23+1)	6/8	●連射度5 ●クリティカル ●反撃	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
FA-MAS	119 (119+0)	169 (168+1)	26 (26+0)	6/7	●連射度3	拾…クライスラー・ビル6

Grenade Launcher

グレネードランチャー



発射までの動作時間と連射間隔が長いので実用には不向き。「ヒート」や「トランキル」などの追加効果を、ツールでほかの武器に移動させるといいだろう。なお、「トランキル」はM79、「サイアナイド」はM203改5にしか付属していない。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M203	27 (25+2)	60 (59+1)	5 (5+0)	2/3	●ヒート	拾…セントラル・パークMap38
M79	45 (44+1)	67 (65+2)	5 (4+1)	3/4	●連射度2 ●トランキル	拾…病院Map124
M79改	46 (45+1)	68 (68+0)	6 (4+2)	4/4	●連射度3 ●アシッド	拾…チャイナ・タウンMap160
M203改	49 (48+1)	65 (65+0)	7 (6+1)	2/5	●連射度2 ●ヒート	拾…第3埠頭倉庫Map151
M203改2	50 (49+1)	71 (71+0)	7 (5+2)	4/5	●連射度3 ●アシッド	拾…下水道2Map167

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
M79改2	54 (52+2)	69 (68+1)	6 (5+1)	3/5	●連射度2 ●フリーズ	落…CENTIPEDE1(尾)
M203改3	58 (57+1)	67 (67+0)	8 (7+1)	5/7	●連射度2 ●フリーズ	拾…博物館Map215
M79改3	61 (59+2)	65 (65+0)	10 (10+0)	4/5	なし	拾…クライスラー・ビル1
M203改4	68 (68+0)	65 (65+0)	7 (7+0)	5/6	なし	拾…クライスラー・ビル2
M79改4	75 (75+0)	69 (67+2)	8 (8+0)	5/5	なし	拾…クライスラー・ビル3
M203改5	81 (80+1)	68 (67+1)	8 (6+2)	4/4	●サイアナイド	拾…クライスラー・ビル7
HK40	86 (85+1)	70 (70+0)	9 (8+1)	6/6	なし	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)

Rocket Launcher

ロケットランチャー



狙った敵の周囲にいる敵にもダメージ与えられる。ただし、専用の弾が必要なうえに入手弾数がかぎられているので、ターゲットが複数あるボス戦でのみ使うようにしたほうがいい。AT4改1は全武器中最高の攻撃力だが、命中距離の値の低さが難点。

名称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手場所
AT4	80 (80+0)	202 (202+0)	1 (1+0)	0/0	なし	落…CRAB1(胴)
LAW80	156 (156+0)	94 (94+0)	1 (1+0)	0/0	なし	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
AT4改1	186 (186+0)	25 (24+1)	1 (1+0)	0/0	なし	拾…クライスラー・ビル5

PROTECTOR LIST

防具リスト

防具を分類するときは、ベストやプロテクターといった“形態”による分類法と、NやKvといった“タイプ”による分類法が考えられる。本書では、性能差がわかりやすい後者の分類法で紹介。

‘N’ type

N (Normal) タイプ

NORMALの頭文字を名前につけられたオーソドックスな防具。追加効果がまったくなく、能力値も低めに設定されているが、入手時点では防御力がもっとも高い防具になることが多い。長期間装備するなら、べつの防具から追加効果を移動させたいところだ。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Nベスト	10 (9+1)	8 (8+0)	13 (13+0)	2/2	なし	(スタート時所持品)
Nプロテクター	12 (11+1)	9 (9+0)	18 (16+2)	3/4	なし	拾…カーネギー・ホールMap16
Nジャケット	35 (34+1)	29 (28+1)	19 (19+0)	3/5	なし	拾…警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map106
Nスーツ	44 (43+1)	36 (35+1)	23 (22+1)	2/6	なし	拾…博物館Map210

‘Kv’ type

Kv (Kevlar) タイプ

軽くて丈夫な繊維、ケブラーで織りこまれている防具。Kvベスト以外はクライスラー・ビルでしか入手できないが、同時期に入手できるほかのタイプの防具のほうが有用度は高い。PE防御がやや高めているのが唯一の利点だ。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Kvベスト	20 (19+1)	12 (11+1)	15 (15+0)	2/2	なし	落…ALLIGATOR1
Kvジャケット	46 (46+0)	45 (45+0)	21 (21+0)	2/3	なし	拾…クライスラー・ビル1
Kvスーツ	56 (55+1)	56 (56+0)	28 (27+1)	2/3	なし	拾…クライスラー・ビル2
Kvアーマー	70 (69+1)	68 (67+1)	32 (30+2)	2/3	なし	拾…クライスラー・ビル4

'Sp' type

Sp (Spectra) タイプ

スペクトラという、ケブラーよりも軽量で耐久性に優れた素材で作られた防具。追加効果はほとんどついていないが、防御力はわりと高め。Spベストは、序盤で入手できるわりに付加値の合計が高いので、ほかの防具の強化用として再利用するといいい。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Spベスト	22 (20+2)	15 (14+1)	19 (18+1)	2/3	なし	拾…セントラル・パークMap38
Spジャケット	35 (35+0)	30 (29+1)	26 (26+0)	2/3	なし	拾…病院Map118
Spプロテクター	39 (38+1)	23 (23+0)	26 (26+0)	3/4	なし	拾…第3埠頭倉庫Map153
Spベスト改	50 (49+1)	41 (41+0)	25 (24+1)	2/3	なし	拾…クライスラー・ビル1
Spスーツ	60 (58+2)	52 (52+0)	29 (29+0)	2/4	なし	拾…クライスラー・ビル2
Spアーマー	75 (75+0)	70 (69+1)	33 (32+1)	2/6	なし	拾…クライスラー・ビル4
Spアーマー改	87 (86+1)	80 (79+1)	40 (39+1)	2/6	●攻撃力アップ	拾…クライスラー・ビル6

'Sv' type

Sv (Survival) タイプ

装備することで最大所持アイテム数が増加する防具(Svはサバイバルの略)。CR回避が比較的高めに設定されているのも特徴。ただし防御力自体はあまり高くないため、「スロット」の追加効果をべつの防具に移動させるのが得策だろう。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Svベスト	19 (18+1)	16 (14+2)	19 (19+0)	2/4	●スロット+1	拾…セントラル・パークMap55
Svプロテクター	39 (38+1)	36 (35+1)	30 (30+0)	2/5	●スロット+1	拾…博物館Map239
Svジャケット	42 (42+0)	40 (38+2)	33 (33+0)	2/3	●スロット+1	拾…クライスラー・ビル1
Svスーツ	47 (46+1)	42 (42+0)	40 (38+2)	3/6	●スロット+2	拾…クライスラー・ビル3
Svスーツ改	52 (51+1)	45 (45+0)	41 (41+0)	3/8	●スロット+2	拾…クライスラー・ビル4

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Svアーマー	66 (65+1)	62 (62+0)	47 (45+2)	2/8	●スロット+4	拾…クライスラー・ビル5
Svアーマー改	79 (78+1)	70 (69+1)	49 (48+1)	4/9	●スロット+4	拾…クライスラー・ビル7

‘Cr’ type

Cr (Ceramics) タイプ

軽くて硬いセラミックを使用している防具。[HPアップ][ATダウン]の追加効果がついているのは、このタイプのみだ。Crアーマー改は、全防具中最高能力値を誇るので、最強防具を作る場合はこれをベースにするといい。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Crベスト	29 (27+2)	24 (24+0)	30 (29+1)	2/3	なし	拾…ソーホーMap69
Crプロテクター	41 (39+2)	43 (41+2)	26 (25+1)	2/4	●HPアップ ●ATダウン	拾…下水道2Map166
Crジャケット	44 (43+1)	45 (45+0)	34 (33+1)	4/7	なし	拾…クライスラー・ビル2
Crベスト改	46 (45+1)	43 (42+1)	31 (31+0)	2/4	なし	拾…博物館Map224
Crスーツ	65 (65+0)	68 (67+1)	39 (37+2)	4/5	●HPアップ ●ATダウン	拾…クライスラー・ビル5
Crアーマー	92 (91+1)	90 (89+1)	43 (42+1)	5/7	●HPアップ ●ATダウン ●攻撃力アップ	拾…クライスラー・ビル6
Crアーマー改	107 (106+1)	104 (102+2)	51 (48+3)	7/10	●HPアップ	拾…クライスラー・ビル7

‘B’ type

B (Bio) タイプ

生物系(バイオ)の素材で作られた防具で、状態変化を回避する追加効果を持っている。全体的にPE防御が高いのも特徴。ただし防御力は平均的なので、ほかの防具に追加効果を移動させることを前提にして、武器庫に保存しておこう。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Bベスト	30 (29+1)	35 (35+0)	20 (20+0)	2/4	●毒回避	拾…病院Map132 (50%)
Bプロテクター	33 (32+1)	38 (38+0)	23 (22+1)	2/3	●硬直回避	拾…地下鉄Map189
Bジャケット	44 (43+1)	49 (48+1)	28 (27+1)	3/4	●毒回避	拾…博物館Map253

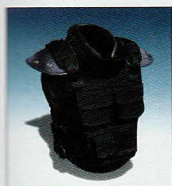
名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Bスーツ	48 (48+0)	55 (54+1)	27 (27+0)	3/4	●暗闇回避 ●毒回避 ●硬直回避	拾…クライスラー・ビル5
Bジャケット改	55 (55+0)	62 (61+1)	32 (30+2)	2/5	●暗闇回避	拾…クライスラー・ビル3
Bスーツ改	70 (69+1)	76 (75+1)	34 (34+0)	2/6	●混乱回避 ●攻撃力ダウン	拾…クライスラー・ビル6
Bアーマー	85 (85+0)	86 (86+0)	45 (45+0)	6/6	●毒回避 ●硬直回避 ●攻撃力ダウン	拾…クライスラー・ビル7

'Cm' type

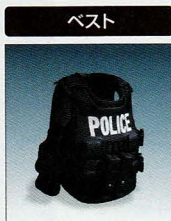
Cm (Chemical) タイプ

Cmはケミカルの略で、回復または治療用アイテムを自動的に使用する追加効果を持った防具。
PE防御は高めだが防御力が低いのて、装備する場合は回復剤をそれなりに持っておくこと。な
お、「PEライト」はCmアーマー改にしか付属していない。

名称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手場所
Cmベスト	16 (15+1)	16 (16+0)	11 (10+1)	2/2	●オートヒール	拾…警察署 [Day3警察署襲撃前 まで] Map75
Cmベスト改	31 (30+1)	35 (33+2)	23 (21+2)	2/2	●オートヒール	拾…警察署 [Day3警察署襲撃以 降] Map96
Cmプロテクター	37 (36+1)	48 (48+0)	31 (29+2)	3/3	●オートヒール	拾…第3埠頭倉庫Map150
Cmジャケット	42 (42+0)	50 (48+2)	33 (32+1)	2/3	●オートヒール	拾…クライスラー・ビル3
Cmスーツ	52 (52+0)	58 (57+1)	35 (35+0)	3/4	●オートケア	拾…クライスラー・ビル4
Cmアーマー	52 (52+0)	56 (55+1)	38 (37+1)	4/4	●オートヒール ●オートケア	拾…クライスラー・ビル5
Cmアーマー改	89 (88+1)	97 (96+1)	41 (41+0)	5/6	●PEライト ●攻撃力ダウン	拾…クライスラー・ビル7



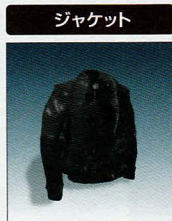
プロテクター



ベスト



アーマー



ジャケット



スーツ

ITEM LIST

アイテムリスト

弾や回復剤などの消費アイテム、がくやの鍵などのイベントアイテム(「SP」マークがついているもの)、の順に全アイテムを紹介していく。なお、消費アイテムは捨てることができるが、イベントアイテムおよび3種類の弾丸用Boxは捨てられないようになっている。

名称	解説	入手場所
 弾+6	ロケットランチャータイプ以外の銃器に使用できる弾6発分。手に入れると自動的に弾Boxに入れられる。	拾…カーネギー・ホールMap12、14(50%)、17、18/下水道1Map27(50%)、27(50%)／警察署[Day3警察署襲撃前まで→P.183]Map81/セントラル・パークMap34(50%)、35(50%)、35(50%) E…カーネギー・ホールMap3・警官×10回まで／警察署[Day3警察署襲撃中]Map86・警官、89・警官、93・キャシー、97・警官、105・警官 落…RAT1、PARROT1、FROG1、SNAKE1、POISON-SNAKE1、MONKEY1、CROW1、PLANT1、RAT3、CROW2、FLYMAN1、RATMAN1、BACTERIUM1、POISON-SNAKE2、CAT1、BAT1、MOLE1、TRICERATOPS1(頭破壊前)、RAT4、TROODON2、SNAKE2、CAT2、SCORPION3 盗…RAT1、PARROT1、FROG1、BEAR1、PLANT1、RAT3、SPIDER1、FLYMAN1、RATMAN1、BACTERIUM1、CAT1
 弾+15	ロケットランチャータイプ以外の銃器に使用できる弾15発分。手に入れると自動的に弾Boxに入れられる。	拾…下水道1Map28(50%)／セントラル・パークMap36(20%)、40、42、42(20%)、51(40%)、52(80%)、54(30%)／ソーホーMap69／警察署[Day3警察署襲撃→Day4病院終了まで→P.183]Map91/病院Map113/下水道2Map169 E…警察署[Day3警察署襲撃中]Map87・ワナー、95・ニックス/博物館・クイズマシンの景品(→P.285) 落…BEAR1、GIANTWORM、SPIDER1、BACTERIUM-KING、MIXEDMAN1、SPIDER2、CAT1、CHAMELEON1、TROODON1、ARMADILLO2、MOLE2、MIXEDMAN2、FROG3、RATMAN2 盗…BEAR1、GIANTWORM、SPIDER1、CAT1、PTERODACTY2、ARMADILLO2、CHAMELEON2
 弾+30	ロケットランチャータイプ以外の銃器に使用できる弾30発分。手に入れると自動的に弾Boxに入れられる。	拾…ソーホーMap66/病院Map120、124、141/警察署[Day4病院終了以降→P.183]Map81/チャイナ・タウンMap162/下水道2Map178/地下鉄Map186(20%)／博物館Map206、209 E…警察署[Day4]Map104・ダニエル/博物館・クイズマシンの景品(→P.285)/巡洋艦Map257・海軍兵士×3個 落…MIXEDMAN-BALL1(→P.285)、CENTIPEDE1(頭)、RAT4、SPIDER3、CRAB1(脚)、PTERODACTY2、SCORPION2、SPIDER4、CAT2、SCORPION3、RATMAN2、RAT6、DOGMAN2、TREASUREBOX 盗…CENTIPEDE1(脚1)、RAT4、CHAMELEON1、完全体・第1形態、CHAMELEON2、RAT6、BACTERIUM2
 ロケット弾	ロケットランチャータイプ専用の弾9発分。手に入れると自動的にロケット弾Boxに入れられる。	拾…第3弾頭倉庫Map153/博物館Map251/クライスラービル1、2、4、5、6 盗…RAT-LARGE
 弾Box	弾を入れておくための箱。弾は最大999発まで入る。所持用と武器庫用として2個持っている。	(スタート時所持品)
 ロケット弾Box	ロケット弾を入れておくための箱。弾は最大999発まで入る。所持用と武器庫用として2個持っている。	(ロケット弾入手時に同時入手)
 前田の弾Box	前田ガン専用の弾を入れてある箱。30発入っている。	E…巡洋艦Map256・ダニエル[戦闘中]
 回復剤1	AyaのHPを45回復する。	拾…カーネギー・ホールMap7、11、13、14(50%)／下水道1Map27(50%)、27(50%)／警察署[Day3警察署襲撃前まで→P.183]Map80/セントラル・パークMap34(50%)、35(50%)、35(50%) 落…PARROT1、FROG1、RAT2、SNAKE1、CROW1、BEAR1、RAT3、CROW2、BACTERIUM1、MIXEDMAN1、SPIDER2、TROODON2、BAT2、SNAKE2 盗…SNAKE1、MONKEY1、DOGMAN1、BACTERIUM1、TROODON1 (スタート時所持品)

名称	解説	入手場所
 回復剤2	AyaのHPを90回復する。	拾…下水道1Map28/警察署Map75(50%) / セントラル・パークMap39, 42(80%), 52(20%), 54(10%) / ソーホーMap71 / 警察署[Day3警察署襲撃~Day4病院終了まで]→P.183 Map91 / 病院Map135 E…博物館・クリスマス山の景品(→P.285) 落…RAT2, BEAR1, DOGMAN1, FLYMAN1, RATMAN1, CAT1, BAT1, FROG2, MOLE1, CHAMELEON1, CROW3, MOLE2, PLANT2, PARROT2 盗…RAT2, POISON-SNAKE1, CROW1, CROW2, DOGMAN1, RATMAN1, MIXEDMAN1, CAT1, BAT1, TROODON1, RAT4, MONKEY2, MOLE2
 回復剤3	AyaのHPを180回復する。	拾…ソーホーMap71 / 警察署[Day3警察署襲撃以降]Map89, 101, 102 / 病院Map127, 139 / 警察署[Day4病院終了以降]→P.183 Map81 / チャイナ・タウンMap159 / 下水道2Map168(80%), 176 / 地下鉄Map185, 186(80%) / 博物館Map203, 204, 206 E…博物館・クリスマス山の景品(→P.285) / 巡洋艦Map257・海軍兵士×4個 落…CENTIPEDE1(胴1), CENTIPEDE1(胴2), TROODON1, PTERODACTY2, ARMADILLO1, ARMADILLO2, SCORPION1, FLYMAN2, CHAMELEON2, ARMADILLO3, RAT-LARGE 盗…DOGMAN1, CENTIPEDE1(胴2), CROW3, BAT2, FLYMAN2, PLANT2, CAT2, FROG3
 回復剤4	AyaのHPを400回復する。	拾…下水道2Map163 / 博物館Map202, 244 E…博物館・クリスマス山の景品(→P.285) / 巡洋艦Map257・海軍兵士×2個 落…PTERODACTY1, ARMADILLO1, PARROT2, RAT-LARGE, SQUIRREL, POISON-SNAKE3, BEAR2, BACTERIUM2, TREASUREBOX 盗…SCORPION2, MIXEDMAN2, SCORPION3, PARROT2, ARMADILLO3, RAT6, POISON-SNAKE3, BACTERIUM2, DOGMAN2
 フル回復	AyaのHPを最大まで回復する。	拾…博物館Map252 / クライスラー・ビル4, 6, 7 盗…MIXEDMAN1(→P.285) 盗…完全体・第1形態
 毒治療薬	毒状態の治療を行なう。毒状態でないときに使用すると毒予防状態になる。戦闘中のみ使用可能。	拾…下水道1Map28(50%) / 警察署[Day2以降]Map75(50%) / セントラル・パークMap34, 39 E…巡洋艦Map257・海軍兵士×2個 落…POISON-SNAKE1, PLANT1, BACTERIUM1, MOLE1, SCORPION2, PLANT2, POISON-SNAKE3 盗…SNAKE1, POISON-SNAKE1, PLANT1, POISON-SNAKE2, CENTIPEDE1(尾), SCORPION2, SNAKE2
 移動制限治療薬	スロウ状態の治療を行なう。スロウ状態でないときに使用するとスロウ予防状態になる。戦闘中のみ使用可能。	拾…ソーホーMap71 / 病院Map141 E…巡洋艦Map・海軍兵士×2個 落…SPIDER1, FLYMAN1, MIXEDMAN1, SPIDER2, RAT4, FLYMAN2, CHAMELEON2, MIXEDMAN2 盗…FLYMAN1, MIXEDMAN1, SPIDER3, SPIDER4
 暗闇治療薬	暗闇状態の治療を行なう。暗闇状態でないときに使用すると暗闇予防状態になる。戦闘中のみ使用可能。	拾…下水道2Map164 / 博物館Map263 E…巡洋艦Map257・海軍兵士×2個 落…BAT1, BAT2 盗…BAT1, PTERODACTY2, BAT2
 混乱治療薬	混乱状態の治療を行なう。混乱状態でないときに使用すると混乱予防状態になる。戦闘中のみ使用可能。	E…巡洋艦Map257・海軍兵士×2個 盗…SQUIRREL
 万能薬	毒、スロウ、暗闇、混乱、防御力低下の各状態の治療を行なう。予防効果はない。戦闘中のみ使用可能。	拾…クライスラー・ビル4, 6, 7 落…MIXEDMAN1(→P.285), ARMADILLO1
 蘇生薬	戦闘中にAyaのHPがゼロになると、自動的に使用されてAyaが復活する。蘇生後のHPは最大HPの半分に、PEバーの残量は復活直前の状態の4分の1になる。	拾…セントラル・パークMap51 / ソーホーMap71 / 博物館Map232 E…博物館・クリスマス山の景品(→P.285) 落…RAT2, MONKEY2, SQUIRREL, RAT6, DOGMAN2, TREASUREBOX 盗…TROODON2, MOLE2, SPIDER4, SCORPION3, FROG3, RATMAN2, SQUIRREL, BEAR2
 攻撃力+1	指定した銃器の攻撃力を1上げる。	拾…カーズギー・ホールMap16(50%) / 下水道1Map27(80%), 28(80%) / 警察署[Day3警察署襲撃以降]Map94(80%) / 病院Map131(80%), 134(80%) / チャイナ・タウンMap160(80%) / 下水道2Map172(50%) / 博物館Map210(80%), 233(50%) / クライスラー・ビル1(53%)×3個, 2(53%), 3(53%)×3個, 5(53%)×2個, 7(53%) 落…MONKEY1, GIANTWORM, CENTIPEDE1(頭) 盗…ALLIGATOR1, SPIDER2, MOLE1, CRAB1(胴)

名称	解説	入手場所
 攻撃力+2	指定した銃器の攻撃力を2上げる。	拾…下水道1Map27(20%)、28(20%)／警察署[Day3警察署襲撃以降]Map94(20%)／病院Map131(20%)、134(20%)／第3埠頭倉庫Map153(90%)／チャイナ・タウンMap160(20%)／下水道2Map174(20%)／博物館Map210(20%)／クライスラー・ビル1(27%)×3個、2(27%)、3(27%)×2個、5(27%)×2個、7(27%) 落…TRICERATOPS1(頭破壊前) 盗…MONKEY1、SPIDER2
 攻撃力+3	指定した銃器の攻撃力を3上げる。	拾…第3埠頭倉庫Map153(10%)／クライスラー・ビル1(13%)×3個、2(13%)、3(13%)×2個、5(13%)×2個、7(13%)
 攻撃力+4	指定した銃器の攻撃力を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1(7%)×3個、2(7%)、3(7%)×2個、5(7%)×2個、7(7%)
 命中距離+1	指定した銃器の命中距離を1上げる。	拾…ソーホーMap69(80%)／病院Map119(50%)／下水道2Map168(20%)／地下鉄Map185(80%)／クライスラー・ビル1(53%)、2(53%)、3(53%)、4(53%)、5(53%)、6(53%)、7(53%) 落…ALLIGATOR2、CENTIPEDE1(胴1) 盗…PTERODACTY1、TRICERATOPS1(頭破壊後)
 命中距離+2	指定した銃器の命中距離を2上げる。	拾…下水道1Map28(50%)／ソーホーMap69(20%)／地下鉄Map185(20%)／クライスラー・ビル1(27%)、2(27%)、3(27%)、4(27%)、5(27%)、6(27%)、7(27%) 落…SCORPION1 盗…SCORPION1
 命中距離+3	指定した銃器の命中距離を3上げる。	拾…クライスラー・ビル1(13%)、2(13%)、3(13%)、4(13%)、5(13%)、6(13%)、7(13%)
 命中距離+4	指定した銃器の命中距離を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1(7%)、2(7%)、3(7%)×2個、4(7%)、5(7%)、6(7%)、7(7%)
 装弾数+1	指定した銃器の装弾数を1上げる。	拾…ソーホーMap69(80%)／病院Map119(50%)／クライスラー・ビル1(53%)×2個、2(53%)、3(53%)、4(53%)、5(53%)、7(53%) 落…CENTIPEDE1(胴2) 盗…PTERODACTY1、TRICERATOPS1(頭破壊前)
 装弾数+2	指定した銃器の装弾数を2上げる。	拾…ソーホーMap69(20%)／クライスラー・ビル1(27%)×2個、2(27%)、3(27%)、4(27%)、5(27%)、7(27%)
 装弾数+3	指定した銃器の装弾数を3上げる。	拾…クライスラー・ビル1(13%)×2個、2(13%)、3(13%)、4(13%)、5(13%)、7(13%)
 装弾数+4	指定した銃器の装弾数を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1(7%)×2個、2(7%)、3(7%)、4(7%)、5(7%)、7(7%)
 防御力+1	指定した防具の防御力を1上げる。	拾…カーネギー・ホールMap16(50%)／セントラル・パークMap39(50%)、56、62(80%)／ソーホーMap71(80%)／警察署[Day3警察署襲撃以降]Map105(80%)／病院Map128(80%)／第3埠頭倉庫Map154／下水道2Map172(50%)／博物館Map210(50%)、218、226、233(50%)／クライスラー・ビル1(53%)、2(53%)×2個、3(53%)、4(53%)×2個、6(53%)、7(53%) 落…GIANTWORM、CENTIPEDE1(頭) 盗…BIG-DOGMAN、BACTERIUM-KING、CRAB1(胴)、ARMADILLO1
 防御力+2	指定した防具の防御力を2上げる。	拾…セントラル・パークMap39(50%)／ソーホーMap71(20%)／警察署[Day3警察署襲撃以降]Map105(20%)／病院Map128(20%)／第3埠頭倉庫Map154(90%)／下水道2Map174(80%)／博物館Map210(50%)／クライスラー・ビル1(27%)、2(27%)×2個、3(27%)×2個、4(27%)×2個、6(27%)、7(27%) 落…TRICERATOPS1(頭破壊前) 盗…BIG-DOGMAN、BACTERIUM-KING
 防御力+3	指定した防具の防御力を3上げる。	拾…第3埠頭倉庫Map154(10%)／クライスラー・ビル1(13%)、2(13%)×2個、3(13%)、4(13%)×2個、6(13%)、7(13%) 盗…Eve・第2形態(馬車)
 防御力+4	指定した防具の防御力を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1(7%)、2(7%)×2個、3(7%)、4(7%)×2個、6(7%)、7(7%)

名称	解説	入手場所
 PE防御+1	指定した防具のPE防御を1上げる。	拾…下水道1 Map28 (50%) / セントラル・パーク Map62 (50%) / ソーホー Map71 (80%) / 警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map98 (80%) / 病院 Map117 (80%) / チャイナ・タウン Map159 (80%) / 博物館 Map233 (50%) / クライスラー・ビル1 (53%) × 3個、2 (53%)、5 (53%)、6 (53%)、7 (53%) × 2個 落…CENTIPEDE1 (第1)、SCORPION1 盗…Eve・第2形態 (けいこ場)、TRICERATOPS1 (頭破壊後)
 PE防御+2	指定した防具のPE防御を2上げる。	拾…ソーホー Map71 (20%) / 警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map98 (20%) / 病院 Map117 (20%) / チャイナ・タウン Map159 (20%) / クライスラー・ビル1 (27%) × 3個、2 (27%)、5 (27%)、6 (27%)、7 (27%) × 2個
 PE防御+3	指定した防具のPE防御を3上げる。	拾…クライスラー・ビル1 (13%) × 3個、2 (13%)、5 (13%)、6 (13%)、7 (13%) × 2個 盗…Eve・第2形態 (けいこ場)、Eve・第2形態 (馬車)
 PE防御+4	指定した防具のPE防御を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1 (7%) × 3個、2 (7%)、5 (7%)、6 (7%)、7 (7%) × 2個
 CR回避+1	指定した防具のCR回避を1上げる。	拾…セントラル・パーク Map62 (50%) / ソーホー Map71 (80%) / 警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map102 (80%) / 病院 Map132 (50%)、140 (80%) / 地下鉄 Map184 (80%) / 博物館 Map233 (50%) / クライスラー・ビル1 (53%) × 4個、3 (53%)、4 (53%)、6 (53%) 落…ALLIGATOR2、CENTIPEDE1 (第2) 盗…ALLIGATOR1、TRICERATOPS1 (頭破壊前)
 CR回避+2	指定した防具のCR回避を2上げる。	拾…ソーホー Map71 (20%) / 警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map102 (20%) / 病院 Map140 (20%) / 地下鉄 Map184 (20%) / クライスラー・ビル1 (27%) × 4個、3 (27%)、4 (27%)、6 (27%)
 CR回避+3	指定した防具のCR回避を3上げる。	拾…クライスラー・ビル1 (13%) × 4個、3 (13%) × 2個、4 (13%)、6 (13%)
 CR回避+4	指定した防具のCR回避を4上げる。	拾…クライスラー・ビル1 (7%) × 4個、3 (7%)、4 (7%)、6 (7%)
 ガラクタ	ウェインに300個処分してもらうと、強力な銃器をもらうことができる。 (→P.284)	拾…病院 Map141 落…CROW1、CROW2、DOGMAN1、FLOG2、CHAMELEON1、ARMADILLO2、CROWS、SQUIRREL、BACTERIUM2、DOGMAN2 盗…CROW1、CROW2、FLOG2、ALLIGATOR2、CHAMELEON1、完全体・第2形態 (翼)、完全体・第4形態、CROW3
 ガラクタ改	使い道のないアイテム。	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
 ちょうガラクタ	使い道のないアイテム。	E…ガラクタ300個で入手 (→P.284)
 ツール	武器や防具の付加値または追加効果を、ほかの武器・防具に移動させる。移動元の武器・防具はなくなる。	拾…警察署 [Day2以降] Map80 / セントラル・パーク Map36 (80%)、51 (60%)、54 (60%)、57 (99%)、62 (20%) / ソーホー Map69、71 / 警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map94、98 / 病院 Map113、131、135、139 / 第3埠頭倉庫 Map148、154、157 / チャイナ・タウン Map161 / 下水道2 Map173、176 / 地下鉄 Map189、189 (95%) / 博物館 Map210、217、226、248、253 / クライスラー・ビル1 × 5個、2 × 5個、3 × 6個、4 × 5個、5 × 5個、6 × 3個、7 × 3個 E…博物館・クイズマシンの景品 (→P.285) 盗…GIANTWORM、BACTERIUM-KING、SPIDER-WOMAN1・第2段階、ALLIGATOR2、CENTIPEDE1 (頭)、T-REX
 万能ツール	武器や防具の付加値または追加効果を、ほかの武器・防具に移動させる。移動元の武器・防具はなくならない。	拾…セントラル・パーク Map57 (1%) / 下水道2 Map165 / 地下鉄 Map189 (5%) / 博物館 Map224 / クライスラー・ビル2、3 × 2個、5、7 × 3個 落…MIXEDMAN1 (→P.285) 盗…SPIDER-WOMAN1・第2段階、完全体・第3形態
 ツールキット	ツールが無限に使用できるキット。	E…レイトレカと交換 (→P.285)
 万能ツールキット	万能ツールが無限に使用できるキット。	E…レイトレカと交換 (→P.285)
 改造許可証	武器や防具の改造をしてもらうのに必要。	E…警察署 [Day2] Map73・ベイカー、78・ベイカー

名称	解説	入手場所
 トレカ	武器や防具の改造をしてもらうのに必要。Day4以降で使用可能。	拾…ソーホーMap67／警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map89／病院Map117／博物館Map210
 P38のトレカ	P38が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル1
 Bホークのトレカ	Bホークが描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル2
 カスールのトレカ	カスールが描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル2
 PPKSのトレカ	PPKSが描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル3
 M1のトレカ	M1が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル3
 MK5のトレカ	MK5が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル4
 MP44のトレカ	MP44が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル4
 BARのトレカ	BARが描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル4
 MG42のトレカ	MG42が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル4
 M29のトレカ	M29が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル5
 M73のトレカ	M73が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル5
 38シキのトレカ	38式が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル6
 3シキのトレカ	3式が描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル7
 イーグルのトレカ	イーグルが描かれたレアトレカ。ウェインに渡すと武器・防具の改造を2回してもらえる。	拾…クライスラー・ビル7
 がくやの鍵	カーネギー・ホール地下の楽屋の扉を開けるのに必要。	E…カーネギー・ホールMap13・死体
 けいごばの鍵	カーネギー・ホール地下のけいご場の扉を開けるのに必要。	E…カーネギー・ホールMap19・日記
 CPの鍵	セントラル・パーク内の扉を開けるのに必要。	拾…セントラル・パークMap38
 武器倉庫の鍵	警察署地下の武器倉庫の扉を開けるのに必要。	拾…警察署 [Day3警察署襲撃以降] Map101
 ロッカーの鍵	警察署の更衣室にあるロッカーを開けるのに必要。	E…警察署 [Day3警察署襲撃中] Map103・警官
 ヒューズ	病院の送電盤にセットして、電力を復旧するのに必要。使用後はなくなる。	拾…病院Map124
 ヒューズ	病院の送電盤にセットして、電力を復旧するのに必要。使用後はなくなる。	拾…病院Map132
 ヒューズ	病院の送電盤にセットして、電力を復旧するのに必要。使用後はなくなる。	拾…病院Map135

名称	解説	入手場所
 トビラの鍵	病院の解剖室の扉を開けるのに必要。使用後はなくなる。	拾…病院Map127
 青カードキー	病院地下の扉を開けるのに必要。使用後はなくなる。	E…病院Map132・死体
 緑カードキー	病院1Fの扉を開けるのに必要。使用後はなくなる。	E…病院Map118・看護婦
 エレベーターの鍵	病院の屋上へ行くためのエレベーターを動かすのに必要。使用後はなくなる。	拾…病院Map141
 倉庫の鍵	第3埠頭倉庫内の扉を開けるのに必要。	拾…第3埠頭倉庫Map151
 ゲートの鍵	地下鉄の地上出口の扉を開けるのに必要。	E…地下鉄Map191
 クランプキー	博物館の鍵のかかった扉を開けるのに必要。	E…博物館Map221・クランプ
 ハマヤ	前田がくれる、めでたいお守り。特別な効果はない。	E…警察署[Day3警察署襲撃中]Map85・前田
 マヨケノズ	前田がくれる、ありがたいお守り。特別な効果はない。	E…病院Map111・前田
 ナリタサン	前田がくれる、ふふうのお守り。特別な効果はなく、倉庫に預けることもできない(→P.287)。	E…チャイナ・タウンMap162・前田
 クライスラー鍵1	クライスラー・ビルのエレベーターで1～10Fを自由に移動できるようになる。	落…SPIDER-WOMAN2
 クライスラー鍵2	クライスラー・ビルのエレベーターで1～20Fを自由に移動できるようになる。	落…ALLIGATOR3
 クライスラー鍵3	クライスラー・ビルのエレベーターで1～30Fを自由に移動できるようになる。	落…CENTIPEDE2(頭)
 クライスラー鍵4	クライスラー・ビルのエレベーターで1～40Fを自由に移動できるようになる。	落…TRICERATOPS2(頭破壊前)
 クライスラー鍵5	クライスラー・ビルのエレベーターで1～50Fを自由に移動できるようになる。	落…COCKROACH
 クライスラー鍵6	クライスラー・ビルのエレベーターで1～60Fを自由に移動できるようになる。	落…CRAB2(胴)
 クライスラー鍵7	クライスラー・ビルのエレベーターで1～70Fを自由に移動できるようになる。	落…BEE3



弾



弾Box



治療薬



ツール



ロケット弾



ロケット弾Box



回復剤



トレカ

銃器
名鑑

GUN CATALOG

M92F、M870、MP5SD6、SAR、HK40……。これら実在のモデルに裏打ちされた無機質な文字群は、本作の「リアリティ」に少なからず影響を与えている。ここでは、銃器たちが持つ「本来の姿」にスポットを当て、別の角度から「パラサイト・イヴ」の本質にせまっていく。系統的な解説を重視するため、銃器の掲載はシリーズごと、メーカーごとのまとまりを基本とし、さらにそれぞれのまとまりのなかで、ゲーム中の攻撃力が低い順にならべてある（一部例外あり）。なお、本パートは、本書スタッフが独自に調査・記述したものであり、かならずしもゲーム内容に直結する事柄ではないことを付記しておく。



HANDGUN

ハンドガン

おもに護身用に使用される小型の銃火器。ピストル弾と呼ばれる比較的先端の丸い弾薬を使用し、目標の内部をえぐるように破壊する。銃身が

短いため有効射程距離は50m程度だが、せまい室内での戦闘や、近距離で特定の目標を撃ち抜く場面では、十分な威力を発揮する。

◆M84F

正式名称: ベレッタ M84F
口径: 380ACP (9mm×17mm)
装弾数: 15発

ピエトロ・ベレッタ社の中核製品であるM80シリーズ・ピストルのひとつ。1976年に発売されたベレッタ M84の発展形で、M84→M84B→M84BB→M84Fという改良過程を経て完成された。弾倉に複列式のマガジンを使用するため、同型で単列式のマガジンをもちいるベレッタ M85Fよりも装填弾数が5発多い。

◆M92F

正式名称: ベレッタ M92F
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

現代を代表するピエトロ・ベレッタ社の名銃。原型となっているベレッタ M92は、5年の開発期間を経て1975年に発売され、その後、安全機構を中心に改良が重ねられた。もともとベレッタ M92Fは、前身であるM92SBの進化形ということもあり、M92SB-F (M92SB ファイナルバージョン) の名称で呼ばれていたが、長くて覚えにくいことから、現在の簡略な呼び名に改められた。

◆M9

正式名称: M9
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

アメリカ陸軍の軍用ピストルとして採用されたベレッタ M92Fの制式名。軍用のM9と市販のM92Fのあいだに大きな違いはなく、相違点はスライドの刻印が異なる程度。軍の訓練中に起きたベレッタ M92FSが事故を受けて、1989年には安全対策をほどこしたベレッタ M92FSが登場、1991年に勃発した湾岸戦争では、兵士たちの装備として実戦にも投入され、砂漠という悪条件下で十分な性能を発揮した。

◆M8000

正式名称: ベレッタ M8000 クーガーF
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

Cougar (アメリカライオン) の名を持つ、ベレッタ社の新型ピストル。従来のベレッタ社の製品にはない新しい発射機構をそなえ、射撃時の反動をできるだけおさえるように設計されている。

◆M96

正式名称: ベレッタ M96
口径: 40S&W (10.16mm)
装弾数: 10発

40S&W弾を使用するベレッタ M92Fの大口径バージョン。弾丸の口径が大きくなっているぶん、9mm×19mm弾を使用するほかのベレッタ・シリーズより威力は高め。末尾にRのつくモデルでは、映画「ロボコップ」に登場したベレッタ M93Rが有名であるが、M96にRのつく一般向け製品は存在しない。

◆P220

正式名称: SIG/ザウエル P220
口径: 9mm×19mm
装弾数: 9発

SIG/ザウエル社の中核をなす代表的大型ピストル。命中の精度で各方面から高い評価を得ており、スイス軍や日本の自衛隊もこの銃器を制式にしている。SIG/ザウエルの社名は、ヨーロッパにあるふたつの銃器メーカーが合併したことによるもので、SIGは「Schweiz Industrie Gesellschaft (スイス工業社)」の意味。同社のP220を中心としたピストル・ラインナップは、どれも直線的デザインでまとめられており、その外観は簡潔、堅牢な雰囲気をもたらす。

◆P228

正式名称: SIG/ザウエル P228
口径: 9mm×19mm
装弾数: 13発

SIG/ザウエル P220を小型化して携帯性を高めたモデル。威力という点においては、P220とさほど変わりがない。

◆P226

正式名称: SIG/ザウエル P226
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

SIG/ザウエル社のスタンダード・モデルであるP220に、装弾数の多いマガジンを組みこんだもの。全長はP220とほぼ同寸だが、装填できる弾の数が9発から15発に増えている。

HANDGUN

◆P229

正式名称: SIG/ザウエル P229
口径: 40S&W (10.16mm) ほか
装弾数: 12発

SIG/ザウエル P229をベースにしたピストルのなかで、比較的新しい製品。弾薬に40S&W弾を使用するため、高い目標破壊能力を持つ。スライドの素材にはステンレス、フレームの素材には軽合金が使用され、表面仕上げのいいより3種類(オールブラック、オールシルバー、ブラック&シルバーのツートン)のバリエーションがある。同モデルは米軍の制式にもなり、M11の制式名が与えられた。

◆G19

正式名称: グロック 19
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

プラスチックを多用して設計された新しいコンセプトの銃。グロック社の主力製品であるグロック 17を小型化したもの。ベースであるグロック 17は、全米3000近くの警察で採用されたベストセラー拳銃で、初期に生産されたモデルはプラスチック材質の部分が、空港などのX線のチェックに反応しなかったという。前出のSIG/ザウエル製品がおおよそ直線的な外観を有するのに対して、グロック社の製品は、概して曲線的フォルムを持つ。

◆G22

正式名称: グロック 22
口径: 40S&W (10.16mm)
装弾数: 15発

大部分がプラスチックで構成されたオーストリア製の拳銃。ベースであるグロック 17が9mm×19mm弾を使用するのにに対し、このモデルはひとまわり大きい40S&W弾を用いる。銃の全長は、もとになったグロック 17と同等。

◆G23

正式名称: グロック 23
口径: 40S&W (10.16mm)
装弾数: 13発

グロック 17のバリエーション・モデル。同口径の姉妹品、グロック 22のコンパクト・バージョンにあたる。

◆G20

正式名称: グロック 20
口径: 10mmオート (10.4mm)
装弾数: 15発

グロック・シリーズのなかで、グロック 21 (口径: 45ACP) について大型の弾薬を使用するモデル。あつがいやすに多少難が残るものの、1発あたりの威力は大きく向上している。

◆USP改

正式名称: H&K USP
口径: 40S&W (10.16mm) ほか
装弾数: 13発

1993年に発表された、H&K(ヘッケラー・アンド・コック)社の新型ピストル。アメリカ特殊作戦司令部に採用されたH&K Mk23のベースとなった拳銃で、パーツの一部に強化プラスチックを使用している。モデル名であるUSPは「ユニバーサル・セルフローディング・ピストル」の頭文字をとったもの。

◆P8

正式名称: P8
口径: 9mm×19mm
装弾数: 15発

現在のドイツ軍が制式にしている9mm×19mm口径のハンドガン。H&K社の新型ピストルであるUSPを軍の装備として採用したもので、市販品(H&K USP)とのあいだに大きなちがいはない。

◆Mark23

正式名称: H&K Mk23 SOCOMピストル
口径: 45ACP (11.43mm×23mm)
装弾数: 12発

アメリカの特殊作戦司令部であるSOCOM(Special Operation Command)の要請により製作された、特殊部隊専用のピストル。H&K社のUSPピストルをもとにいくつかの改良をほどこしたモデルで、銃口にはサイレンサー、バレル下部には夜間照明用のライトが装着可能。50ヤード(1ヤード=約0.9m)の距離で約10cmの円内に集弾させる性能を持ち、長期間の使用でもトラブルがきわめて少ないなど、高い基本スペックを有する。特殊な任務が多いSOCOMでは、米軍の制式拳銃であるM9より威力の高い拳銃を必要としていたため、口径にはM9の9mm×19mmより大きい45ACPが採用された。

◆M1911A1

正式名称: M1911A1
口径: 45ACP (11.43mm×23mm)
装弾数: 7発

長年にわたり米軍の制式を務めた歴史的な拳銃。1911年に制式となったM1911をマイナーチェンジしたもので、ベトナム戦争にも実戦投入された。一般市場向けのM1911A1はコルト・ガバメントの名称で親しまれ、1991年には復刻版(M1991A1)も発売になった。

◆PPK

正式名称: ワルサー PPK
口径: 380ACP (9mm×17mm)
装弾数: 6発

映画「007」シリーズへの登場で有名になったカール・ワルサー社の名銃。同社のピストル「PP」をコンパクト化したもので、PPが登場した2年後の1931年に発売された。かつてはナチス・ドイツの装備として数多くのPPKが支給され、戦後はドイツ州警察の制式ピストルとしても活躍。モデル名につけられたPPはドイツ語の「ポリリッタイ・ピストル」(警察用ピストル)からとっており、末尾のKは一説ではクルツ(短)を意味するとされる。

◆AM44

正式名称: オートマ
口径: 44マグナム (11.2mm)
装弾数: 7発

1971年に発売されたアメリカ製の大型ピストル。全長が30cmほどあり、弾薬には大口徑の44マグナム弾を使用する。なお、映画「ターディハリー4」には、主演のクリント・イーストウッド用に製作された、特別なオートマが登場している。

◆DE50AE2

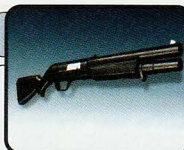
正式名称: IMI デザート・イーグル 50AE
口径: 50AE
装弾数: 7発

IMI(イスラエル・ミリタリー・インダストリー)社が製造する大型の軍用拳銃。重量が2kgほどあり携帯性におとるものの、弾薬に44マグナム弾より強力な50AE(アクション・エクスプレス)弾を使用するため、威力はピストルのなかでも最強クラスを誇る。しかし、パワーに比例して発射時の反動も著しく増加しており、連続しての発射にはかなりの体力と技量が要求される。大型の弾薬を使用できる数少ないセミ・オートマチック・ピストルであるため、映画や漫画、ゲームといったメディアへの登場回数も多い。

◆M712

正式名称: モーゼル M712
口径: 9mm×19mm
装弾数: 20発

フルオート機能を持ったモーゼル社の古き名銃。ほかの銃にはない独特のフォルムを有しており、ホウキの柄のような味わいあるグリップは「ブルーム・ハンドル」の愛称で呼ばれる。



SHOTGUN

ショットガン

狩猟にも使用される、散弾を発射する銃器。小さな鉛粒が広範囲にちらばるため、こまかく照準を定める必要がない。至近距離における威力は圧倒

的であるが、距離が離れると威力は著しく低下してしまう。散弾のちらばり具合は、発射位置からの距離のほか、銃身の長さによっても変化する。

◆M870

正式名称:レミントン M870

口径:12ゲージ

装弾数:6発

FBIや警察関係者から高い評価を得ている、レミントン社製のライオットガン(暴徒鎮圧用ショットガン)。折りたたみ可能なストックが付属したモデルはM870Pの名前で呼ばれる。

◆M500

正式名称:モスバーグ M500

口径:12ゲージ

装弾数:6発

警察向けとして高い実績を持つ、モスバーグ社製のショットガン。発原型であるM590は、アメリカ軍の装備にも採用されている。

◆マーベリック

正式名称:マーベリック M88 ブルバップ

口径:12ゲージ

装弾数:6発

モスバーグ M500の本体にパーツを組みこんで、外観と構造を変化させたもの。もとは「モスバーグ M500 ブルバップ」という名称であったが、販売会社が変わったことで、現在の名称になった。

◆M10B

正式名称:ハイスタンダード M10B

口径:12ゲージ

装弾数:5発

アメリカのハイスタンダード社が生産するブルバップ・タイプのショットガン。持ち運び用のハンドルが後部サイトによって固定されるなど、特異な形状が目立つ。せまい場所での取りまわしがきくように全長が短く設計されていたため、犯罪への悪用を考慮して、警察関係者にのみ販売された。M10Bの前身にあたるM10Aには、照準用ライトで照らした先に着弾させるユニークなシステムが搭載されていたが、M10Bになってその機構は廃止となった。

◆S12

正式名称:ストライカー12

口径:12ゲージ

装弾数:12発

南アフリカ共和国で生産された、珍しい形状のショットガン。本体中央部に、手動もしくは自動で回転するリボルバー式の弾倉を装備しているため、ショットガンにしては装弾数が多め。

SHOTGUN



MACHINE GUN

マシンガン

連続して弾丸を発射する銃器。火力が高いため、短時間で敵を制圧するといった任務に適する。厳密に区別した場合、ライフル弾を使用した大型の

銃器が「マシンガン(機関銃)」であり、ピストル弾を使用した小型の速射武器は「サブマシンガン(短機関銃)」と呼ばれる。

◆フルUZ

正式名称:IMI UZI

口径:9mm×19mmほか

装弾数:25発

速射火器の代名詞とも言える有名なサブマシンガン。製造はデザート・イーグルの発売で知られるIMI社が行なう。構造が簡易なため、訓練量の少ない兵士でも簡単にあつことができ、フル・オートマチックによる速射もわりと安定している。本体を小型化して携帯性を高めたモデルに「ミニUZI」と「マイクロUZI」がある。

◆マイクロUZ

正式名称:IMI マイクロUZI

口径:9mm×19mm

装弾数:20発

UZI(ウージー)のバリエーションとして製作された超小型のサブマシンガン。ストックをのぞいた本体は25cmしかなく、携帯性はきわめて高い。一方で極端なスケールダウンによる欠点もいくつか露呈しており、フルオートの射撃にはかなりの振動がともなう。

◆M10

正式名称:イングラム M10

口径:9mm×19mmほか

装弾数:30発

MAC10とも呼ばれる、アメリカ製サブマシンガン。多くの部品をプレス加工(鋼板をプレスして成形する製法)により製造しているため、外観は簡素なイメージが強い。連射のスピードが速いので火力に不足はないが、あつかいやすさの点で多少疑問が残る。

◆M11

正式名称:イングラム M11

口径:380ACP(9mm×17mm)

装弾数:30発

イングラムのバリエーションで、ひとまわり小さい弾薬を使用するモデル。構造はM10とほぼ同一であるが、サイズはやや小さめになっている。イングラム M10、M11とも、1970年代以降さまざまな国で使用されてきたものの、現在ではより高性能なサブマシンガン(H&K MP5)が登場したため、いくぶん影が薄まってきている。

MACHINE GUN

◆MP5K

正式名称: H&K MP5K
口径: 9mm×19mm
装弾数: 30発

H&K社のMP5シリーズのなかで1976年に登場したモデル。基本型であるMP5サブマシンガンを取りつめ小型化したこの銃器は、おもに特殊部隊の装備として使用される。末尾につけられた「K」はドイツ語で短いを意味する「クルツ」の頭文字で、ほかにMP5KA1(後部サイトを省いたモデル)、MP5KA4(3点バースト機能つき)、MP5KA5(後部サイトなし+3点バースト機能つき)といったバリエーションを持つ。

◆MP5PDW

正式名称: H&K MP5PDW
口径: 9mm×19mm
装弾数: 30発

戦車やヘリコプターの乗員向けに開発された、MP5シリーズのバリエーション。基本的なMP5の本体に、サイレンサーと折りたたみ式ストックを装着したモデルで、個人防衛用の火器として設計された。PDWの名称は「Personal Defense Weapon」の頭文字をとったもの。

◆MP5A5

正式名称: H&K MP5A5
口径: 9mm×19mm
装弾数: 30発

伸縮式金属ストックを装備したMP5シリーズのサブマシンガン。1970年に発売された旧モデル「MP5A3」に3点バースト機能を追加することで、周囲への被害を最小限にするなど、より状況に応じた射撃が可能となった。H&K社のMP5シリーズは警察関係者から高い評価を得ており、ニューヨーク市警の緊急対応部隊「E.S.U.(Emergency Service Unit)」もMP5A5を制式にしている。

◆MP5SD6

正式名称: H&K MP5SD6
口径: 9mm×19mm
装弾数: 30発

世界最優秀と評されるMP5シリーズの一製品。銃口部にサイレンサーが取り付けられており、発射音を最小限におさえることができる。消音性の高い「SD」シリーズは1975年に3種のモデル(ストックのないSD1、プラスチック・ストックのついたSD2、伸縮式メタル・ストック付属のSD3)が発売され、その後1989年にそれらの発展形としてSD4、SD5、SD6が登場した。旧モデルと新モデルのおもなちがいは、グリップの形状と3点バースト機能の有無。

◆PPSh41

正式名称: PPSh41
口径: 7.62mm×39mm
装弾数: 35発

第2次世界大戦で使用された、ソビエトの代表的サブマシンガン。革ひもで首にぶら下げた様子で、ロシアの弦楽器「バラライカ」の演奏姿を連想させたことから、バラライカ短機関銃という呼び名もある。

◆P90

正式名称: FN P90
口径: 5.7mm×28mm
装弾数: 50発

ベルギーのFN(ファブリック・ナショナル)社が製作した小型の連射火器。サブマシンガンに近い形態を持ちながら、弾薬にライフル弾を使用するという、一風変わったコンセプトが目まを引く。1996年に発生したベルーの日本大使館人質事件では、軍の特殊部隊がこの銃器を使って突入作戦を敢行した。

RIFLE

ライフル



長い銃身とストックを装備した遠距離戦闘向けの銃器。火薬量が多く先端のつがったライフル弾を使用するため、対象を貫通する能力にすぐれる。

大別すると、連射性の高いアサルト・ライフル(突撃銃)と命中精度を重視したスナイパー・ライフル(狙撃銃)に分類される。

◆M16A1

正式名称: M16A1
口径: 5.56mm×45mm
装弾数: 30発

アメリカ軍の主力武器であるM16シリーズ・ライフルのひとつ。1961年にアメリカ空軍が採用したAR15(アーマライト・ライフル15型)を発展させた小銃で、AR15→M16→M16A1という変遷をたどった。ベトナム戦争に投入されたM16ライフルは、動作の不良などに一時期、欠陥品のおつちがいを受けたが、その後完成した改良版「M16A1」は、世界を代表する名銃になった。

◆M16A2

正式名称: M16A2
口径: 5.56mm×45mm
装弾数: 30発

ベトナム戦争時の教訓を生かして完成されたM16A1に、さらなる改良を加えて発展させたモデル。バレルに耐久性を持たせることで、より強力な弾薬を使用できるようになり、最大射程距離も450m(M16A1)から800m(M16A2)へと飛躍的に向上している。フルオート射撃機構に代わり、連射を3発ずつ行なう3点バースト機能が組みこまれ、トリガーの引きっぱなしによるムダ弾をできるだけおさえる配慮がなされた。M16A2ライフルは湾岸戦争にも実戦投入され、現在ではスターライト・スコープ(光増幅式の暗視スコープ)を装着したM16A3という新型も登場している。

◆XM177E2

正式名称: XM177E2
口径: 5.56mm×45mm
装弾数: 30発

通信兵や特殊部隊向けに作られた、M16ライフルのショートサイズ・バージョン。全長がM16シリーズよりも20cmほど短く、ストックは伸縮可能なものが装着されている。XMの名称は「experimental model(試作型)」からきており、バレルのサイズによってE1(10インチ)、E2(11インチ)と区別される。

◆G3A3

正式名称: H&K G3A3
口径: 7.62mm×51mm
装弾数: 20発

スペインのセトメ(CETME=特殊機械技術研究所)で作られたセトメ・ライフルをもとに、H&K社が開発したアサルト・ライフル。1950年代に行なわれたドイツ軍制式トライアルに参加したときのテスト名「G3(Gewehr3、ライフル3型の意)」をそのまま製品名とした。「A3」は固定式のストックが付属したモデルであり、伸縮可能なストックを装備した製品は「A4」の名称で呼ばれる。

RIFLE

◆PSG-1

正式名称: H&K PSG-1
口径: 7.62mm×51mm
装弾数: 20発

同社のアサルト・ライフル「G3」をベースに製作された、高価で高性能なスナイパー・ライフル。命中精度を向上させるため、バレルには六角の断面を持つヘビーバレルが採用され、約600m先までの狙撃が可能となっている。モデル名であるPSGは「Präzisions Schützen Gewehr」の頭文字をとったもので、ドイツ語で「高精度狙撃兵ライフル」を意味する。

◆SG550

正式名称: SIG SG550
口径: 5.56mm×45mm
装弾数: 30発

スイス軍が制式にしている高精度のアサルト・ライフル。ストックに特殊ゴムを使用しているため、発射したときの肩への衝撃が少ない。グレネードランチャーの取り付けに必要なパーツがあらかじめ装着されており、射撃姿勢を安定させるための二脚も標準で付属している。

◆64シキ

正式名称: 64式小銃
口径: 7.62mm×51mm
装弾数: 20発

自衛隊の武装の中心となっている豊和工業製のアサルト・ライフル。1958年から試作がはじめられ、1964年に自衛隊の制式となった。構造にクセがあるためメンテナンス時の分解・組立には熟練を要するが、命中精度は高い水準にある。

◆SAR

正式名称: IMI ガリルSAR
口径: 5.56mm×45mmほか
装弾数: 35発

イスラエルのIMI社が、フィンランドのバルメ社の協力を得て製作したアサルト・ライフル。長いバレルを持つガリル ARをショートサイズ化したもので、南アフリカ共和国では「R5」の名称で軍の制式にもなっている。初期にイスラエル軍へ支給されたガリル・ライフルには、ヘブライ語で刻印の打たれた製品もあった。

◆AK47

正式名称: AK47
口径: 7.62mm×39mm
装弾数: 30発

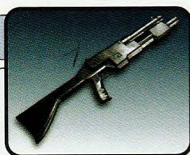
世界中に姉妹機・コピー機を生み出した、ソビエトの傑作ライフル。類似品を含めた流通数は、全世界で5000万〜7000万丁にもおよぶとされる。AK47の名称はアブトマツ・カラシニコバ47(カラシニコバ氏が設計した1947年型の突撃銃)に由来するもので、発展型に「AKM」「AK74」というモデルも存在する。

◆FA-MAS

正式名称: FA-MAS
口径: 5.56mm×45mm
装弾数: 25発

フランス軍の兵士たちに「トランペット」の愛称で呼ばれる、特異な形状のライフル。独特のフォルムはフルバップ・タイプ(弾丸の発射に関連した機構をストックの内部に収める設計)に起因するもので、同じバレル・サイズのライフルよりも短い全長で完成されている。寒冷地向けの仕様として、手袋をしたままでもトリガーを引けるように、トリガー・ガードを大きくしたモデルも存在する。

RIFLE



GRENADE LAUNCHER

グレネードランチャー

戦場の後方支援火器である迫撃砲を、小型化して持ち運べるようにしたもの。グレネード弾(着弾に合わせて威力を発揮する弾薬)を射出し

て、広範囲の敵にダメージを与える。使用できる弾薬が豊富であるため(炸裂弾、催涙弾、閃光弾など)、中距離戦における汎用性は高い。

◆M203

正式名称: M203 グレネードランチャー
口径: 40mm
装弾数: 1発

M16ライフルに装着して使用する、アタッチメント・タイプのグレネード発射器。ライフルのバレル下部に取りつけたランチャーから、40mmのグレネード弾を射出する。ライフルとともに持ち運ぶことができ、構造も単純であるため、歩兵の武器強化にはうってつけ。ライフルに小型のグレネードランチャーを付加する手法は、M16以外のライフルにも見ることができ、SIG SG550やFA-MASといったライフルにも、それぞれ専用のグレネードランチャーが装着できる。

◆M79

正式名称: M79 グレネードランチャー
口径: 40mm
装弾数: 1発

1960年に米軍制式となった、中折れ式構造のグレネードランチャー。散弾や催涙の効果を持った40mmグレネード弾を、放物線の軌道で射出する。弧を描いて飛ぶグレネード弾を目標へ正確に当てられるように、後部サイトは起立化・大型化され、弾道安定のためバレルにはライフルリング(らせん状の溝)が刻まれている。アメリカでの生産はコルト社が、海外での生産は韓国の銃器メーカーが担当し、1961年から1971年にかけて35万丁あまりが製造された。

◆HK40

正式名称: 40mm HK グレネードピストル
口径: 40mm
装弾数: 1発

伸縮可能な金属性ストックとピストル・タイプのグリップを装着した、H&K社製のグレネード発射器。「ピストル」の名称が示すとおり小型で携帯がしやすく、ストック部を収納したときの全長は50cmにも満たない。弾薬にはH&K社製のグレネード弾のほか、アメリカ軍の40mmグレネード弾(M203やM79に使われるもの)が使用できる。

GRENADE LAUNCHER



ROCKET LAUNCHER

ロケットランチャー

ロケット弾(自立推進機能を搭載した弾薬)を発射する筒状の大型兵器。おもに対戦車用の歩兵兵器として使用され、高い目標貫通能力を誇る。弾頭

に成形炸薬を使用したHEAT弾は、着弾後、高熱を噴出して装甲を焼きつらぬくため、低速で発射しても十分な破壊効果を得ることが可能。

◆AT4

正式名称: FFFV AT4
口径: 84mm
装弾数: 1発

スウェーデンのFFFV社が開発した使い捨て方式の対戦車兵器。M72ロケットランチャーのあとを継いで米軍に配備された兵器で、1985年にアメリカ軍制式となった。全長1mの筒からHEAT弾と呼ばれるロケット弾を発射して、最大で45cmの戦車装甲をつらぬく。弾薬を含めた重量が6.7kg程度(うち弾薬の重量が3kgほど)であるため、ひとりの兵士が複数持ち歩くことも可能。有効射程距離は約300m。

◆LAW80

正式名称: LAW80
口径: 94mm
装弾数: 1発

イギリス軍向けに開発された使い捨て方式のロケット兵器。重量が4kgほどで、有効射程距離は約500m。対戦車用の榴弾弾頭を使用して、最大60cmまでの戦車装甲を撃ち抜く。LAW(Light Antitank Weapon)は対戦車兵器を分類する用語であり、より高い威力を持つ対戦車兵器はMAW(Medium Antitank Weapon)、HAW(Heavy Antitank Weapon)と呼ばれる。

ROCKET LAUNCHER



THE OTHERS

レアトレカの銃器

ゲーム中で武器として使用できるわけではないが、ウェインが集めているレアトレカにも銃器の名前が登場する。攻撃への使用を前提としていな

いためか、どちらかというと古典的なラインナップとなっているこれらの銃器群を、カードのコレクションの順に紹介していこう。

◆P38

正式名称: ワルサー P38
種別: ハンドガン
口径: 9mm×19mm
装弾数: 8発

1938年にドイツ軍の制式となったカール・ワルサー社の名銃。ナチス・ドイツの装備として使用されたこともあり、戦時中に製作された一部のモデルは、生産メーカーを隠匿する目的でスライド上の刻印が暗号化されていた。日本では、アニメやコミックでおなじみのルパン三世が使用する銃としても知られている。

◆Bホーク

正式名称: ルガー・ブラックホーク
種別: ハンドガン
口径: 357マグナムほか
装弾数: 6発

大口徑の弾薬が使用できるスターム・ルガー社のリボルバー。ブラックホークの名前のとおり黒色の引き締まった外観を有し、シングルアクション機構(撃鉄を起こす、引き金を引く、の動作がそれぞれ独立して行なわれる仕組み)で動作する。より長い(レールを装着できるモデルにスーパー・ブラックホークがあり、ステンレス製の別モデルにはスーパー・レッドホークというものも存在する。

◆カスール

正式名称: フリーダム・アーム・カスール
種別: ハンドガン
口径: 454カスール
装弾数: 5発

材質にステンレスをもちいたアメリカ製のリボルバー。弾薬に44マグナム弾より強力な454カスール弾を使用し、絶大な破壊力を生み出す。弾薬のサイズが大きいのに加えて、シリンダー(回転する円筒部)の強度をたもつ意味から、弾倉への装弾数は5発までとなっている。

◆PPKS

正式名称: ワルサー PPK/S
種別: ハンドガン
口径: 380ACP(9mm×17mm)
装弾数: 7発

ワルサー社の代表的ピストルであるPPKに一部の仕様変更をほどこしたものの、ワルサー PPのフレームに、PPKのスライドを装着して完成されたモデルで、PPKよりも少し大きめに仕上がっている。これはケネディ大統領の暗殺事件後にケネディ法が成立して、アメリカにコンパクトなピストルを輸出しにくくなったためであり、規制条件をクリアするべくあえてPPKを大型化してPPK/Sが製作された。

◆M1

正式名称: M1カービン
種別: ライフル
口径: 30カービン(7.62mm×33mm)
装弾数: 15発

1941年にアメリカ軍制式となった小型のライフル銃。軽量であつたことやそこから、おもに将校の護身用装備として使用された。すぐれた設計コンセプトを持つM1カービンは終戦の1945年までに600万丁あまりが生産され、M2(フルオート機能つき)、M3(赤外線スコープの装着が可能)といった後継機も生み出した。「カービン」とはもともと、馬上であつたかのように設計された騎兵銃を指す言葉であったが、現在ではM1カービンのような軽量・小型のライフルを「カービン・タイプ」の銃と呼称するようになっている。

◆MK5

THE OTHERS

THE OTHERS

正式名称: ステン Mk V
種別: サブマシンガン
口径: 9mm

1944年にイギリス軍制式となったサブマシンガン。ステン・シリーズの5作目にあたる製品で、木製ストックを付属しているのが特徴。同シリーズのサブマシンガンはMk I からMk VIまでのバリエーションが生産されており、なかでも消音効果を持ったMk II とMk VIは高い評価を得ている。シリーズ名であるステン (STEN) は、ふたりの開発者「シェパード」「トルピン」のイニシャルと「エンフィールド工廠」の最初の2文字を取ってつけられた。

◆MP44

正式名称: MP44
種別: ライフル
口径: 7.92mm
装弾数: 30発

ソビエトの名銃「AK47」に多大な影響を与えたとされるドイツ製アサルト・ライフル。生産ラインの混乱を招くとして製造が中止された「Mkb42」ライフルから発展した銃で、前身であるMP43にいくつかの改良を加えて完成に至った。1944年に改称されて「Stg44」となりドイツ軍の装備にも採用されたが、ほどなくして戦争が終結したため、戦場で大きな活躍をすることはなかった。

◆BAR

正式名称: ブローニング M1918 オートマチック・ライフル
種別: ライフル
口径: 7.62mm
装弾数: 20発

第1次世界大戦に登場したアメリカの傑作軽機関銃。ブローニング・オートマチック・ライフルの頭文字を取って「BAR」の略称で呼ばれる。マシンガンに近い火力を持ちながら歩兵とともに移動できるのが特徴で、分隊支援火器 (10人程度のチームに数機配備される振護用の銃器) というカテゴリーを確立した。

◆MG42

正式名称: MG42
種別: マシンガン
口径: 7.92mm

1940年代当時、最高水準の性能を誇ったドイツ製のマシンガン。三脚を装着したときの外観は重量感にあふれ、名機関銃としての風格がたたかった。1930年代に登場したマシンガン「MG34」をもとに製作されたモデルではあるが、現ドイツ軍の装備であるMG3に構造が応用されるなど、基本メカニズムの完成度は非常に高い。

◆M29

正式名称: S&W M29
種別: ハンドガン
口径: 44マグナムほか
装弾数: 6発

S&W (スミス・アンド・ウェッソン) 社が1956年に発売したスチール製のリボルバー。映画「ダーティハリー」に44マグナム弾とともに登場して、一躍、人気ピストルとなった。バレル部のデザインが異なるモデルにM29 クラシックがあり、ステンレス材質のM29は、モデル名の頭に「6」をつけてM629の製品名で呼ばれる。

◆38シキ

正式名称: 38式歩兵銃
種別: ライフル
口径: 6.5mm
装弾数: 5発

日本の銃器を近代化する過程で誕生した有名なライフル。この銃をもとにして小型化モデルなどのバリエーションも製作された。しかし構造はまだ未だ未完成で、パーツの規格が不統一であることによる修理・調整のむずかしさは、とくに深刻なものであったという。

◆3シキ

正式名称: 3年式機関銃
種別: マシンガン
口径: 6.5mm
装弾数: 30発

日本の警察用ピストル「ニュー・ナンブ」に名を残す南部中将設計によるマシンガン。大正3年に日本軍の制式となったことから3年式機関銃の名がつけられた。この銃が登場する以前、日本では外国製のマシンガンを入力、改造して軍の装備に使用していたため、3年式機関銃が初の純国産マシンガンとして位置づけられている。

◆イーグル

正式名称: コルト・ダブル・イーグル
種別: ハンドガン
口径: 45ACP (1.143mm×23mm) ほか
装弾数: 8発

1990年に発表されたコルト社の新型拳銃。同社のベストセラー・モデルであるガバメント (M1911A1) をベースとしており、材質にはステンレスを使用。スライドの側面にはモデル名を象徴するように、2羽のワシの絵が刻まれている。

THE OTHERS

COLUMN

クラブ (CLUB) について

本作には、銃器以外にも「クラブ」という武器が登場する。弾薬の消費を必要としない直接攻撃ができるこの武器は、銃器の弾切れに対する保険的な役割を果たす。クラブとは、別名トンファーとも呼ばれるトの字型の棍棒で、打ち下ろすように振ることによって、遠心力を利用した打撃ができるのが特徴。海外の一部の警察機関では、これを標準の装備として組み入れているところもある。



<用語解説(50音順)>

●9mm×19mm弾

拳銃弾でもっともポピュラーな弾薬。もとはルガー社のピストル「P08」用に開発された弾薬であったが、現在では他社のピストルにも広く使用されている。通称「パラベラム弾」とも呼ばれ、その名称はラテン語の格言「Si vis pacem parabellum (平和を欲するなら戦いにそなえよ)」に由来する。

●グリップ

銃器のにぎり部分。

●ゲージ

ショットガンの口径を表わすのに使用される単位。数字が大きくなるほど、その口径は小さくなる。12ゲージは直径約18mm。

●口径(直径×弾薬の長さ)

銃器が発射する弾丸の直径。ミリによる表示とインチによる表示があり、44マグナムの場合、弾の直径が0.44インチ(=11.2mm)であることを意味する。同じ口径であっても種類の違う弾薬が存在しているため、口径のあとに弾薬(金属ケース部)の長さを併記することが多い。

●サイト

目標を定めるためのパーツ。照準器。通常、凸型(前部)と凹型(後部)のサイトがひと組になっており、これを重ね合わせることで照準をしぼる。

●サイレンサー

発射時に発生する燃焼ガスを拡散して、消音を行なう装置。

●ストック

肩にあてて射撃姿勢を安定させるためのパーツ。全長の長い銃器に装備されていることが多い。

●スライド

拳銃の上部に位置する大型の部品。フレームの溝にそって往復運動をくり返し、弾丸の発射に関連した一連の動作(装填→発射→排莖)を行なう。

●制式

ある銃器が、軍や警察の装備として採用されること。

●装弾数

マガジンに装填できる弾薬の数。一部の銃器(セミ・オートマチック・ピストルなど)では、前もってチェンバーに弾をセットしておくことで、装弾数を1発増やすことができる。

●チェンバー

銃器の一部分で、発射直前の弾薬がおさまられている場所。薬室。

●トリガー

引き金。この部分を指で引くことによって、弾丸が発射される。

●トリガー・ガード

トリガーの周囲につけられた枠。トリガーが不用意に引かれて暴発する、といった事故を防止する。

●バースト

フルオートとほぼ同義の言葉だが、3点バーストのように数字とともに用いられた場合は、1回トリガーを引くごとに何発の弾丸が発射されるかを表わす(3点バーストならば、3発ずつ弾が連射されるということ)。ゲーム中における「バースト」は、命中範囲が広い「散弾」の意で使用されたものであるが、現実のショットガンに本来の意味でのバーストの機能はない。

●バレル

銃身。弾丸が撃ち出されるときに通過する筒状の部分。

●ピストル

ハンドガンや拳銃と同義の言葉。大別して「セミ・オートマチック・ピストル」と「リボルバー」に分類されるが、本ゲームに武器として登場するものは、そのほとんどがセミ・オートマチック・ピストルである。

●フル・オートマチック

トリガーを引いたままにすると弾が連射されるシステム。略称、フルオート。一方、1回トリガーを引くごとに1発の弾丸が発射され、自動的に排莖・再装填をくり返すシステムは、セミ・オートマチック(セミオート)と呼ばれる。

●ブルバップ

銃器構造の一形態。通常は本体の中央部におさまられている弾丸の発射機構を、銃器後方のストック内部に移すことで、威力や射撃を犠牲にすることなくコンパクト化がはかれる。

●フレーム

銃器の骨組みにあたる部分。

●マガジン

発射する前の弾薬をセットしておく場所。「弾倉」とも言う。

●40S&W弾

アメリカの大手銃器メーカーS&W(スミス・アンド・ウェッソン)社が開発した40口径(=直径10.16mm)の弾丸。使いやすさや一般性の点で、パラベラム弾に一步ゆずるものの、殺傷能力の高さは注目に値する。

●ライフリング

バレルの内側に刻まれた、らせん状の溝。発射される弾丸にスクリュー回転を与えて、弾道(弾の軌道)を安定したものにす。

●リボルバー

回転式の弾倉を持つ拳銃の総称。

<参考文献>

- ◆最新 軍用銃事典 / 床井雅美(並木書房)
- ◆最新ピストル図鑑 / 床井雅美(徳間書店)
- ◆最新ピストル図鑑 Vol.2 / 床井雅美(徳間書店)
- ◆ベレッタ・ストーリー / 床井雅美(徳間書店)
- ◆ワルサー・ストーリー / 床井雅美(徳間書店)
- ◆大図解 最新兵器戦闘マニュアル / 坂本 明(グリーンアロー出版社)
- ◆大図解 特殊部隊の装備 / 坂本 明(グリーンアロー出版社)
- ◆月刊Gun(国際出版)
- ◆別冊Gun 素晴らしいGUNの世界(国際出版)
- ◆別冊Gun PART7 世界のハンドガン(国際出版)
- ◆世界映画・拳銃大図鑑 / 小川弘隆(洋泉社)

- ◆ミリタリー・イラストレイテッド4 世界の拳銃 / ワールドフォトプレス編(光文社)
- ◆ミリタリー・イラストレイテッド14 世界の軍用銃 / ワールドフォトプレス編(光文社)
- ◆コンバット バイブル / 上田 信(日本出版社)
- ◆コンバット バイブル2 / 上田 信(日本出版社)
- ◆コンバット バイブル3 / 上田 信、毛利元貞(日本出版社)
- ◆月刊アームズ・マガジン(ホビージャパン)
- ◆拳銃王 / 小峯隆生(グリーンアロー出版社)
- ◆ジーザス / 七月鏡一、藤原芳秀(小学館)



cell 4
Tactics

対NMC用

BASIC TACTICS

NMC(ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー)との戦闘は、閉鎖された空間内で、「Ayaひとり」対「1体以上のNMC」という状況で行なわ

れる。このかぎられた条件下で、いかに敵の攻撃を避け、こちらの攻撃を当てていくか——そういった戦術面を、基礎から解説していこう。

敵の攻撃を避けるには

敵の攻撃を受けると、残りHPが減少したり状態変化が発生するだけでなく、ボーナスポイントの獲得量まで低下してしまう。敵の攻撃をうまく避けられないという人は、以下の点に注意してみるといい。

①回避法を知る

大半の敵の攻撃には回避法がある(→P.91~)。

②しばらく攻撃してこない敵に注意する

しばらく攻撃してこなかった敵は、近いうちに攻撃してくる可能性が高い。その敵に注意し、あらかじめ回避の準備を行なっておこう。

③Ayaが攻撃できるときでも回避を優先する

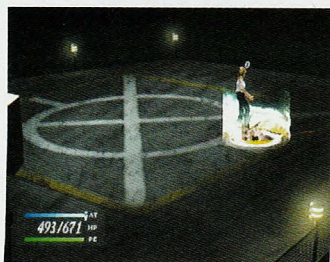
敵の攻撃が予想されるときは、まず回避を考える。こちらの攻撃は回避後に行なえばいい。

④敵の攻撃自体を封じる

たとえば、Ayaが近くにいるときしか使わない攻撃は、その敵から離れれば封じてしまえる。

⑤画面端から離れる

敵から距離を離せば(後方へ逃げれば)かわせる攻撃は多い。その回避法が使えなくなってしまう、画面端を背にした状況は避けること。



↑回避できない攻撃というのは意外に少ない。このように、特別な回避法が存在する攻撃もあるのだ(→P.156)。



↑敵が攻撃前に行なう動作は、なるべく見落とさないようにすること。



↑せめて、動作を見てからでも避けられる攻撃だけは回避したい。



画面スミは危険地帯

画面端を背にしていると、後方へ逃げるという選択肢を失う。ましてや画面スミ(部屋の角など)ともなると、移動方向がかなり制限され、よりいっそう攻撃を避けにくくなるのだ。しかも、その状態で敵に密接された場合、断続的に接触ダメージを受けるうえ、身動きまでとれなくなってしまう。なるべく画面スミから離れるよう行動し、敵の攻撃を避けるときも画面スミに逃げこまないよう、注意すること。



↑こうなると、移動ができなくなるうえ断続的に接触ダメージを受けてしまう。

攻撃の回避方法の代表例

前後移動

前進と後退によって攻撃を回避する方法で、接近してツメなどを振るう攻撃に対して有効だ。まず、敵の攻撃がくる前に、画面端から離れた場所へ移動。敵が接近してきたら、引きつけたあと後方へ逃げて(距離を離して)攻撃を避けよう。また、高い位置からビームなどを撃つ攻撃の大半は、その敵の足元には攻撃が届かない。そういった攻撃に対しては、思いきって前進し、敵に密接することが有効な回避法となる。



◀逃げるタイミングは遅くても早くてもダメ。多少の慣れが必要だ。



➡逃げるのではなく、接近することが回避につながる攻撃もある。

左右移動(横移動)

敵の横(＝側面)ではなく、敵がいる方向に対する横方向へ移動して、攻撃を回避する方法。あらかじめ、Ayaの左右に回避スペースを用意しておき、敵の攻撃がくる瞬間に左か右へまっすぐ移動して避ける。直線的に向かってくる攻撃に対して有効だ。

左と右のどちらに移動すればいいかは、敵の攻撃動作しだい。たとえば、まっすぐ発射されるビームは、どちらに避けてもいい。右手や右足を使った攻撃は、通常、敵の左手方向へ避けるといいが、右手や右足を横に振るう攻撃に対しては、敵の右手方向へ移動したほうが避けやすくなっている場合もある。



↑右手や右足を横に振るう攻撃は敵の左手側へ逃げればいように見える。



↑だが、なかには敵の右手方向へ逃げるのが回避法となる攻撃も。

円移動(まわりこみ)

動作は左右移動に近いが、こちらは敵の側面へまわりこんで回避する方法。おもに、敵の前面にいと避けにくい攻撃や、発射したあとAyaめがけて角度を変化させてくるビームに対して有効。また、あらかじめ敵の側面へまわりこんでおくと、本来なら前後移動や横移動で避けるべき攻撃まで回避できる場合もある。Ayaよりも移動速度が遅い敵や、自身の側面まで届く攻撃を持っていない敵に対して有効だ。



◀回避したあとに至近距離から攻撃を行なえるのも、円移動の利点。



➡余談だが、円移動中のAyaにつられて敵が回転しつづけるという珍現象が起こる場合も。

ジグザグ移動

敵に向かって、左斜め前→右斜め前……といった感じで移動するこの回避法は、MONKEYの『腕投げ』のような、だ円軌道で飛んでくる攻撃に対して有効。敵の攻撃が右前方からきた場合は、まず左斜め前(左前方からきた場合は右斜め前)へ前進し、すぐに、だ円軌道の内側へ切りこむように移動方向を変えよう。この回避法は、Ayaの左右を狙って発射される弾やビームに対しても効果的。



◀この回避法の目的は、攻撃を避けつつ前進し、近距離から敵を攻撃することにある。



➡こういった攻撃に対しては、攻撃の角度に合わせて移動方法を変えつつ前進しよう。

安全に攻撃を行なうために

攻撃するときのスキは、意外と大きい。弾を1発撃つ(もしくはクラブタイプの武器を1回振る)だけでも、攻撃開始から終了までに、マシンガンで約0.5秒、ハンドガンで約0.9秒、ほかの武器だとおよそ1.5~2秒かかる(→P.29)。いかにして、このスキを敵に突かれられないようにするかが重要な課題だ。

攻撃を行なう最大のチャンスは、敵の攻撃を避けて、Ayaがダメージを受ける危険性がなくなったとき。ただし、複数の敵がかわるがわる攻撃を出してきそうな場合は、回避後に撃つ弾数をおさえたり、その時点での攻撃を見送ることで、すぐ回避動作へ移行できるようにしたい。なお、ダメージ・ポーズ(下の欄参照)が発生しないEveなどの敵と、ダメージを受けたときにカウンター攻撃として「刺突」を使ってくるSCORPIONに対しては、なるべく敵の側面から攻撃を行なうこと。正面からだ、Ayaの攻撃中~攻撃後に敵が出してきた攻撃を、避けられない可能性があるためだ。

武器の残弾数をチェックすることも、おろそかにしてはいけない。戦闘中に弾こめの動作を行なう(=スキを見せる)ことを避けるために、戦闘のあとは、最初に武器へ弾を補充しておこう。戦闘中、武器の残弾数が一度に連射できる弾数を下まわった場合は、残弾数ぐんだけ攻撃を入力し、残りは□ボタンでスキップするといい(→P.292)。



←敵の攻撃を避けた直後にこちらが攻撃する。安全に攻撃を行なうための基本テクニック。

→SCORPIONが使う「刺突」は、敵の正面にいとると避けにくい。側面から攻撃しよう。



←「リバレート」を使うと、攻撃終了直後の一瞬にかぎり、敵の攻撃が当たらなくなる。



ダメージ・ポーズについて

Aya、NMCともに、ダメージを受けるとよろめき(=ダメージ・ポーズをとり)、一時的に行動不能となる。たとえ、強力な防具を装備してAyaが受けるダメージをゼロにしても、この動作の発生までは防げない。ちなみに、攻撃動作の途中でダメージを受けると、ダメージ・ポーズが終了するまでは攻撃動作が一時中断される。

例外として、ALLIGATOR1やEveなど、特定のBGMが流れる敵は、攻撃を受けてもダメージ・ポーズが発生しない。そのほか、SCORPIONの「毒霧」やT-REXの「火炎放射」といった特定の攻撃を受けたとき、防御力やPE防御に関係なく、Ayaの受けるダメージがゼロになることがあり、その場合はAyaにダメージ・ポーズが発生しない。この現象は、特定の攻撃を「バリア」で完全無効化した(PEバーを減らすことなくダメージをゼロにした)ときにも見られる。

なお、ダメージ・ポーズの時間は約0.7秒(30分の20秒)だが、その後さらに約0.1秒(30分の2秒)経過するまでは移動だけができなくなっている。これらは、AyaとNMCで共通だ。



↑攻撃後のスキが30分の23秒以上ある武器で攻撃すると、敵のほうが先に動ける。



↑直後に敵の攻撃がきた場合、回避しきれずに受けてしまう可能性があるのだ。



↑特定の敵はダメージ・ポーズが発生しない。攻撃のさいには細心の注意が必要。

武器タイプによる戦術のちがい

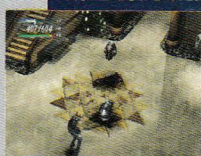
武器には7種類のタイプがあり、それぞれ①命中距離などの数値(基礎値)のバランス、②ATバーの蓄積速度、③攻撃動作にかかる時間、④最初から付属している追加効果の傾向、⑤使う弾薬の種類(クラブタイプをのぞく)、などの差がある。Ayaが装備している武器のタイプにより、戦術が変わってしまうほど、その影響は大きいのだ。ここでは、各タイプの武器をどのように、どのような場所で使うと有効かを解説しよう。なお、解説の内容は、武器の性能を変えていない(チューナップなどを行っていない)状態を基準にしている。



クラブタイプ

ATバーがたまりやすいという利点があるものの、攻撃を当てるには、敵の移動先を読んだり、敵の攻撃を近距離で避ける技術が必要。おもな使いどころは、弾を節約したいときとアイテムを盗みたいとき。

↓敵の移動先に向けてクラブを振る感じで攻撃を入力するのだ。



ハンドガンタイプ

命中距離の値がやや低く、攻撃を行なうときは、なるべく敵に近づく必要がある。しかし、それをのぞけば、マシンガンにつく攻撃動作の速さを活かし、「敵の攻撃を避けつつ攻撃を当てる→すぐ逃げる」というヒット&アウェイが可能。あつかいやすいためゲーム全般で有効だが、Ayaから逃げるように移動する敵に対しては、武器の有効範囲内で攻撃を当てることがなかなかできず、少し苦労する。



ショットガンタイプ

『バースト』の追加効果が強力で、複数の敵がいる戦場で、複数のターゲットを持つ敵との戦場で真価を発揮。かまえてから撃つまでの速さはハンドガンタイプにも引けをとらないが、それ以降の動作は遅い。

↓複数の敵が密集しているときは、のがさず攻撃を当てよう。



マシンガンタイプ

MP5Kをのぞけば、付属している追加効果の関係で、やみくもに敵を攻撃することしかできない。しかし、それらの追加効果を消去すれば、攻撃動作の速さを活かしたヒット&アウェイが行なえる。

↓命中距離の値こそ低いものの、攻撃動作の速さはピカイチ。



ライフルタイプ

命中距離の値の高さをフルに活かし、遠距離から敵を「狙撃」するのに向いている。最大の欠点は、かまえてから撃つまでの動作が、ほかのどのタイプの武器よりも遅いこと。そのため、安全に攻撃できるチャンスがくるまでは、敵の攻撃を避けることに専念する必要がある。広い場所での戦場が多いセントラルパークと、「潜伏(→P.90)」が活用できる警察署ならば、ライフルの特性を活かした戦場を行ないやすい。



グレネードランチャータイプ

ふだんは敵との距離を開くように逃げまわり、ATバーが満タンになったら接近して攻撃を当てるようにする。『ヒート』や『トランキル』など、弾に特別な効果を与える追加効果が付属しているので、それが効く敵に対して使おう。しかし、攻撃動作が全般的に遅いため、動作中に敵の攻撃を受けやすい。とくにSCORPIONとの戦場では、カウンター攻撃でくる『刺突』の格好のマトになりがちだ。



ロケットランチャータイプ

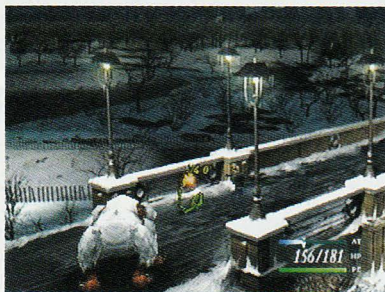
攻撃を当てると周囲の敵にもダメージを与えるので、ショットガンタイプと同じ使いかたが有効。しかし、装備中はATバー蓄積速度が非常に変化するため、敵の攻撃を受けすぎると、HPの回復や状態変化の治療で手いっぱいになってしまう。また、この武器専用の弾(ロケット弾)がゲーム中で数えるほどしか手に入らず、弾切れを起こしやすいのも難点。使いどころは、Eve・第4形態戦くらい。

複数の敵を相手にするときの対処法

複数の敵とエンカウントしたとき、それぞれの敵が出してくる攻撃を回避することに専念していると、なかなか攻撃を行なうチャンスがめぐってこない。この状態を打破するためには、少ないチャンスのなかで確実に敵を倒していくことが重要だ。敵の数が減れば、それにつれて攻撃を回避する場面も減り、余裕を持って行動できるようになる。

敵の数を減らす方法としてもっとも有効なのは、『バースト』の追加効果が付属している武器を使うこと。なるべく敵が密集している場所を狙って攻撃すれば、複数の敵をまとめて倒すことが可能だ。

『バースト』の追加効果が付属している武器がないときは、いずれかの敵に攻撃を集中し、1体ずつ確実に倒していこう。どの敵を先に倒すか(orあとまわしにするか)は、右の欄のように、敵が使う攻撃の危険度や、敵のHPや防御力といった能力面などから判断するといいい。なお、同じ種類のNMCだけが複数出現した場合は、単独でいる(はぐれている)敵か、広い回避スペースを確保できそうな場所にいる敵を、優先して倒していくのがベストの選択だろう。



←敵の数が多い場合は、HPの少ない敵を先に倒すといいい。

先に倒しておきたい敵

- 回避が困難な攻撃を使ってくる敵
DOGMAN, RATMAN, CAT, TROODON
- 動きが読みにくくジャマな敵
CHAMELEON
- HPが少なく手早く倒せる敵
CROW, POISON-SNAKE (AyaのHPやPEバーを回復させたいなら、CROWやPOISON-SNAKEはあとまわしにするといいい)

あとまわしにしていいい敵

- 回避しやすい攻撃しか使わない敵
CROW, BACTERIUM, FLYMAN
- 比較的容易に距離を離しておける敵
POISON-SNAKE, MOLE
- 倒すのに時間がかかる敵
BEAR, ARMADILLO, SCORPION
- Ayaの攻撃で睡眠状態や混乱状態になった敵



↑同じ種類のNMCに囲まれているときは、まず回避スペースを探す。



↑回避スペースへ逃げつつ、その近くにいる敵から優先的に倒そう。



ターゲットナンバーは見落とすな

攻撃を当てる対象(ターゲット)を選択するとき、画面上には残弾数とともに、『TARGET』という表示が出る。その右にある数字がターゲットナンバーで、戦闘画面内にいる敵(または敵の部位)ごとに、ちがう数字が割り当てられるのが特徴だ。この数字は、敵を特定するうえで役立つ。たとえば、攻撃目標にしていた敵と同じ姿のNMCが1か所に集まってしまった場合でも、ターゲットナンバーを見れば目標の敵を発見することができるのだ。



←『TARGET』の右にある赤い数字がターゲットナンバーだ。

どの敵を先に倒すかの具体的な判断方法

ここでは、実際にゲーム中で出現する敵の組み合わせのうち、7つを例に挙げて、どの敵を先に倒すかの判断基準と簡単な戦術を解説していく。戦闘が行なわれる場所や、装備中の武器に付属している追加効果といった要因で、先に倒すべき敵が変化する点に注目してほしい。なお、ここで紹介している内容は1周目に準拠しており、Ayaのレベルは、よぶんな戦闘をあまりせずに、そのマップまで到達した場合を想定している。NMCの組み合わせに併記されているマップNo.は、CELL5のエリア別CGマップ(→P.174)に対応。

SPIDER1×3

Map99 ニューヨーク市警17分署
2F廊下B



敵に囲まれている場合は、敵の攻撃を回避できそうなスペースがある場所へ逃げこみ、その周囲にいる敵から先に倒すのが基本。写真の状況では、画面上方向へ向かい、上にいるSPIDER1から優先的に倒すといだろう。

MIXEDMAN1×1 RATMAN1×1

Map140 聖フランシス病院
動物研究室



RATMAN1を先に倒す。「トランキル」の追加効果つきの武器があるなら、まずMIXEDMAN1を攻撃して、睡眠状態にさせておく安全。途中でMIXEDMAN1が行動を再開したら、再度攻撃を当てて睡眠状態にさせよう。

RAT4×1 SPIDER3×1

Map152 第3埠頭倉庫
通路



BPダメージ(→P.39)が大きく、状態変化をともなう攻撃も持っているSPIDER3を先に倒すべきだろう。なお、戦闘中はどちらの敵とも距離を離しておくこと(接近すると、回避しにくい攻撃を使われてしまうため)。

MONKEY1×1 CROW1×2

Map40 セントラル・パーク
動物園広場C



MONKEY1から離れて、「腕投げ」を回避しつつ、先にCROW1を全滅させる。ただし、戦闘中にHPやPEバーの回復をはかるなら、CROW1を1匹残した状態でMONKEY1を倒そう。回復終了後に、残ったCROW1を倒す。

DOGMAN1×1 SPIDER1×1

Map107 ニューヨーク市警17分署
3F廊下B



SPIDER1の行動に注意しつつ、DOGMAN1を優先的に倒すとい。SPIDER1の「かみつき」はDOGMAN1を、DOGMAN1の「両手ツメ」はSPIDER1を、それぞれ「足止め(→P.90)」用に使えば、攻撃を回避することができる。

CAT1×1 POISON-SNAKE2×2

Map160 チャイナ・タウン
チャイナ・タウンC



POISON-SNAKE2の攻撃を避けつつ、CAT1を先に倒すようにしたい。POISON-SNAKE2の「かみつき」は円移動だと避けにいいので、「かみつき」の攻撃動作が見えたら、すぐにその敵から距離を離して、攻撃を回避すること。

CHAMELEON1×2 TROODON1×1

Map202 アメリカ自然史博物館
化石発掘の部屋



広い場所で行なわれる戦闘だということを最大限に利用する。お互いの距離が一定以上開いていると、TROODON1がAyaを攻撃してこなくなるので、その状態をキープしつつ、CHAMELEON1を先に倒してしまう。

戦いを有利にするテクニック

最後に、特定の状況下で敵の攻撃を封じたり空振りさせてしまう、特殊なテクニックを紹介する。これを実践すれば、ダメージを受ける機会はさらに減

り、結果として戦闘をより有利に進めることが可能だ。クラブクリア(→P.290)など、キビしい条件下でプレイするさいの助力にもなるだろう。

潜伏

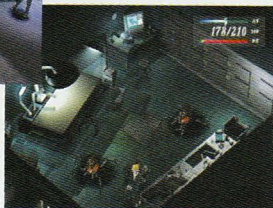
Map99警察署・2F廊下Bで、AyaとSPIDER1のあいだに壁がある状態を作り出すと、そのSPIDER1はAyaを見失ってしまう(正確には、Ayaのほうを向くが何もしない)。

これはMap98警察署・留置場でも実行可能(RAT2のみふつうに攻撃してくるが、『火炎弾』ならば壁で防ぐことができる)。また、Map108警察署・検死室とMap96警察署・会議室(襲撃後)では、イスやテーブルなどに潜伏するとSPIDER1が『かみつ』を使わなくなる。



→ここでも潜伏が行なえるが、SPIDER1の『かみつ』を封じることしかできない。

←壁のカゲに潜伏すると、その向こう側にいるSPIDER1は攻撃を行わなくなる。



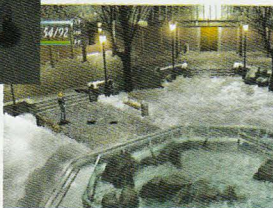
足止め

攻撃のために接近してくる敵とAyaとのあいだに、別の敵がいる状態を作り出すと、敵同士で引っかかる。この状態がしばらく続いた場合(時間はランダム)、接近できないと判断したその敵は、攻撃をあきらめてしまう。接近しての攻撃が強力な敵に対して有効。なお、『トランキル』の追加効果や『コンフューズ』によって行動不能となった敵を足止め用として使えば、行動不能の敵も足止めされた敵、計2体の行動を一度に封じこめることができる。



→CROWなどの飛行しているNMCIは、敵に引っかからないので、この戦法が効かない。

←接近時にしか攻撃を行なってこない敵に対しては、かなり有効なテクニックだ。



撃ち逃げ

攻撃しようとする敵がいたら、「その敵がAyaのそばで攻撃を行ないはじめた瞬間に、こちらの攻撃が当たる」タイミングで攻撃を行なう。そして、敵がダメージ・ポーズをとっているあいだに距離を離せば、直後に敵はその場で攻撃を空振りする。ハンドガンタイプやマシンガンタイプなど、攻撃動作が速い武器なら、比較的タイミングがはかりやすい。ただし、攻撃を受けてもダメージ・ポーズをとらない敵には無効だ。



←↓敵が攻撃しようとした瞬間に攻撃を当て、すぐ逃げる。これで敵の攻撃は空振りする。

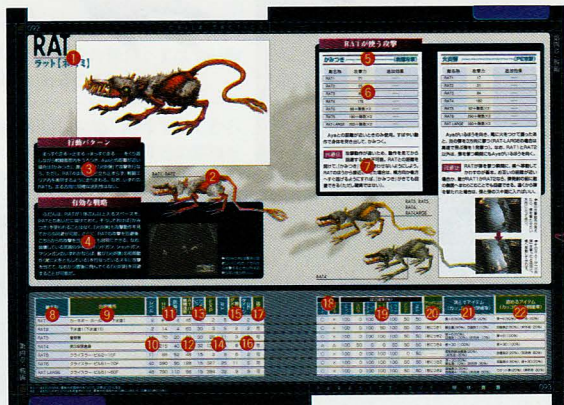


NMCの各種データと対処法を網羅 全NMCデータ・ファイル

全NMCのデータと、そのNMCに対する戦略などをまとめて公開。掲載されているデー

タは、可能なかぎり、本書スタッフが実際のゲーム上で調査したものとなっている。

次ページからのNMCデータ・ファイルの見かた



- ①敵名称(種族名)……同じ形状のNMCを統合した名称。
- ②CGグラフィック……ゲームに出現するときの姿とその体色。体色ごとに個体名を併記。
- ③行動パターン……そのNMCのおおまかな行動の特徴。
- ④有効な戦略……そのNMCに対する効果的な戦いかた。
- ⑤攻撃名……そのNMCが使う攻撃の名称。右には、その攻撃が物理攻撃、PE攻撃、特殊能力(HP回復などの特殊な行動)のいずれであるかを併記。
- ⑥攻撃データ……各個体を使う、それぞれの攻撃の攻撃力と追加効果(→P.25)。毒の追加効果については、その攻撃に当たって毒状態となったAyaが時間ごとに受けるダメージ量も併記。
- ⑦回避法……その攻撃を回避したり、無力化するための方法。文中で記述している移動方向は、敵とAyaが向かい合っている状態を基準にしたもの。
- ⑧敵名称(個体名)……同じ種族内で、能力がちがうものごとに、つけられている名称。
- ⑨出現場所……そのNMCが出現する場所(マップ名は略称)。
- ⑩レベル……そのNMCのレベル。
- ⑪HP、防御力……そのNMCの最大HPと防御力。
- ⑫ATバー蓄積速度……そのNMCのATバー(画面上には表示されていない)へ、30分の1秒ごとに加算されていく数値。なお、ATバーの長さは全NMC共通で9000。
- ⑬クリティカルヒット率……そのNMCの攻撃(攻撃の種類問わず)が、クリティカルヒットになる確率。

- ⑭EXP、BP……AyaがそのNMCを倒して戦闘に勝利した場合に、得られるEXPと、蓄積されるボーナスポイント。
- ⑮接触ダメージ……そのNMCと接触したときに、Ayaが受けるダメージ量。
- ⑯BPダメージ……そのNMCの攻撃(接触ダメージ以外)を1回受けるごとに、本来そのNMCから得られるはずのボーナスポイントが減っていく量。
- ⑰逃走……そのNMCとの戦闘から、Ayaが逃走可能かどうか。
- ⑱有効度……そのNMCに、「ヒート」または「フリーズ」の追加効果が有効かどうか。○は有効、△は普通(とくに変化を与えない)、×は耐性がある。
- ⑲成功確率……「スロウ」や「アシッド」などが効くかどうか(単位は%)。「スキャン」は、そのNMCの残りHPと最大HPが数値で表示されるかどうかの確率。「盗み」は「ぶんどり」も含む。
- ⑳アシッドによる追加ダメージ……「アシッド」が効いたときに、そのNMCが受ける時間ごとのダメージ量。
- ㉑落とすアイテム……そのNMCを倒して戦闘に勝利したときに、入手できるアイテム。「非所持」であった場合は何も入手できない。
- ㉒盗めるアイテム……そのNMCに「盗み」「ぶんどり」が成功したときに、盗めるアイテム。1体からひとつしか入手できず、「非所持」であった場合は何も入手できない。

※EX ROUND(→P.258)では、NMCのHP、防御力、攻撃力の値がそれぞれ1.4倍になる(クライスラー・ビルで出現するNMCをのぞく)。

RAT

ラット【ネズミ】



行動パターン

まっすぐ走る→止まる→まっすぐ走る……をくり返しながらかみつきしながら戦闘画面内をうろつき、Ayaとの距離が近い場合は「かみつき」、遠い場合は「火炎弾」で攻撃を行なう。ただし、RAT4はほとんど立ち止まらず、戦闘エリア内を周回するように走りまわる。なお、いずれのRATも、走る方向に明確な法則性はない。

有効な戦略

ふだんは、RATが1体ぶん以上入るスペースを、RATとのあいだに開けておく。そうしておけば「かみつき」を使われることはなく、「火炎弾」も攻撃動作を見てからの回避が可能。さらに、RATの攻撃を回避後、こちらからの攻撃を当てることも容易にできる。なお、装備している武器のタイプがハンドガン、ショットガン、マシンガンのいずれかならば、敵が「火炎弾」の初期動作(尾に火をともしている)を行なっているスキに攻撃を当てて、なおかつ直後に飛んでくる「火炎弾」を回避することが可能だ。

RAT1, RAT2



◀「かみつき」は意外に回避しにくいので、こちらから攻撃するとき以外は近寄らないほうがいい。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
RAT1	カーネギー・ホール地下、下水道1	2	※1	4	45	2	2	5	2	2	可	
RAT2	下水道1(下水道1E)	2	14	4	60	30	3	5	2	2	可	
RAT3	警察署	16	70	20	80	30	26	11	3	3	可	
RAT4	第3埠頭倉庫	26	215	40	60	32	135	25	6	5	可	
RAT5	クライスラー・ビル2～10F	11	85	52	48	15	2	8	6	2	可	
RAT6	クライスラー・ビル51～70F	40	590	95	128	15	327	25	11	5	可	
RAT-LARGE	クライスラー・ビル51～60F	48	790	110	96	15	394	32	9	8	可	

※1……RAT1のHPは、最初の出現時のみ「17」で、以降は「13」になる

※2……RAT1へのアシッドによる追加ダメージは、最初の出現時のみ「1秒につき2」で、以降は「1秒につき1」

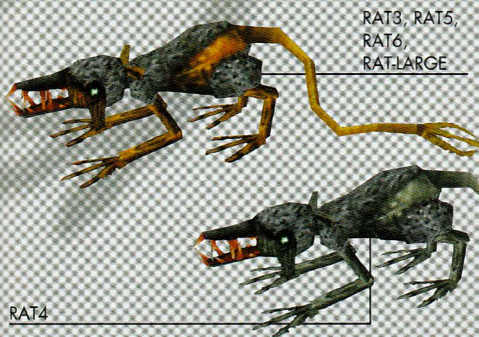
RATが使う攻撃

かみつき(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
RAT1	21	—
RAT2	25	—
RAT3	82	—
RAT4	176	—
RAT5	88+階数×2	—
RAT6	180+階数×2	—
RAT-LARGE	265+階数×2	—

Ayaとの距離が近いときのみ使用。すばやい動作で身体を突き出して、かみつく。

回避法 攻撃動作が速いため、動作を見てから回避するのは不可能。RATとの距離を開けて、「かみつき」自体を使わせないようにしよう。RATのほうから接近してきた場合は、横方向が後方へすぐ逃げるようにすれば、「かみつき」がきても回避できる(ただし確実ではない)。



火炎弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
RAT1	17	—
RAT2	21	—
RAT3	84	—
RAT4	182	—
RAT5	92+階数×2	—
RAT6	250+階数×2	—
RAT-LARGE	350+階数×2	—

Ayaがいるほうを向き、尾に火をつけて振ったあと、炎の弾を3方向に撃つ(RAT-LARGEの場合は高速で飛び弾を1発撃つ)。なお、RAT1とRAT2以外は、弾を撃つ瞬間にもAyaがいるほうを向く。

回避法 RATが弾を撃つ瞬間に、横へ移動してかわすのが基本。お互いの距離が近い場合か、敵がRAT1かRAT2なら、弾発射の前に敵の側面へまわりこむことでも回避できる。遠くから弾を撃たれた場合は、弾と弾のスキ間に入れればいい。



←敵の攻撃動作が見えたら、弾を撃たせたい方向に立つて待つ。



←そのRATが「火炎弾」を撃ったと同時に、横へ移動してかわす。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	ブリーズ	スネーク	スロウ	フリーズ	コン	キラ	ナトリウム	サイファ	アシッド			
○	×	100	0	100	100	100	100	50	50	※2	弾+6(80%)、(非所持・20%)	弾+6(80%)、(非所持・20%)
○	×	100	0	100	50	100	50	50	1秒につき1	蘇生薬(90%)、回復剤1(10%)	回復剤2(80%)、(非所持・20%)	
○	×	100	0	100	100	100	50	50	1秒につき2	弾+6(60%)、回復剤1(30%)、(非所持・10%)	弾+6(100%)	
△	△	100	50	0	0	50	50	50	1秒につき4	弾+30(100%)	弾+30(100%)	
○	×	100	0	100	100	100	0	50	—	移動制限治療薬(20%)、(非所持・80%)	回復剤2(20%)、(非所持・80%)	
○	×	100	0	100	100	100	50	50	1秒につき2	弾+30(60%)、蘇生薬(10%)、(非所持・30%)	回復剤4(80%)、弾+30(20%)	
○	×	100	0	100	100	100	50	50	1秒につき2	回復剤3(30%)、回復剤4(10%)、(非所持・60%)	ロケット弾(20%)、(非所持・80%)	

PARROT

パロット【オウム】

行動パターン

PARROT1はその場で滞空しているのみで、攻撃時以外に移動することはなく、PARROT2はAyaのほうを向きつつゆっくりと移動を行なう。2種類ある攻撃のどちらを使うかはランダムで決定。

有効な戦略

ふだんは距離を開いて回避に専念し、AyaのATバーがタマったら近づいて攻撃するだけで簡単に倒せる。

PARROTが使う攻撃

クチバシ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PARROT1	22	—
PARROT2	140+階数×2	—

その場で激しく羽ばたいたあとAyaがいるほうを向き、クチバシを前に突き出した姿勢で、だ円軌道を描いて飛んでいく。

回避法 攻撃動作が見えたら、間合いを離すか、だ円軌道の内側に入れば回避できる。



PARROT1



PARROT2

ツメ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PARROT1	22	—
PARROT2	140+階数×2	—

Ayaが近くにいると使う場合がある。Ayaめがけてまっすぐ飛んでいき、足のツメで攻撃。

回避法 見てから避けるのは困難だが、飛んできた敵に当たって接触ダメージを受けたあと横へ移動すれば、「ツメ」を回避できる場合が多い。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ	接触	ダブリン	ダブリンBP	逃走
PARROT1	カーネギー・ホール	2	10	4	60	10	1	2	1	1	可				
PARROT2	クライスラー・ビル41~50F、クライスラー・ビル部屋	31	420	85	96	10	115	18	10	3	可				

有効度	成功確率(%)									アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	アイス	スネン	スロウ	ポイズン	ホル	トラン	フリーズ	アサッド	盗み			
×	○	100	0	0	0	100	100	100	1秒につき1	弾+6(60%)、 回復剤1(30%)、(非所持・10%)	弾+6(80%)、(非所持・20%)	
×	○	100	0	0	0	100	100	100	1秒につき3	回復剤2(80%)、 回復剤4(10%)、(非所持・10%)	回復剤4(20%)、(非所持・80%)	

FROG

フロッグ【カエル】

行動パターン

Ayaがいるほうへと身体の向きを変えつつ、気ままに跳ねまわる。3～5回跳ねたあとに(跳ねるペースが遅いほど回数は少なくなる)、「舌」で攻撃。なお、FROG2とFROG3は、ダメージを受けたときに高い確率で、カウンター(反撃行動)として「押しつぶし」を使う。

有効な戦略

FROGとの距離を開きつつ戦う。「舌」は、敵の跳ねるベースから攻撃タイミングを予測して回避。

FROGが使う攻撃

舌(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
FROG1	30	—
FROG2	129	防御力低下
FROG3	148+階数×2	防御力低下

Ayaがいるほうを向き、舌を伸ばす。FROG2とFROG3の場合は、防御力低下の追加効果つき。

回避法 舌はFROGの正面右寄りへ伸びるので、敵の左側(反時計まわり方向)へかわそう。



FROG1



FROG2, FROG3

押しつぶし(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
FROG2	139	—
FROG3	196+階数×2	—

高く跳躍後、Ayaめがけて落下。跳躍しているあいだはNO TARGET(Ayaの攻撃対象にならない)に。

回避法 FROGが落下してくる少し前に、横へ移動すれば回避できる。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバースト率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ	接触	グロウ	BP	逃走
FROG1	下水道1	4	34	6	55	20	4	8	4	3	可			
FROG2	下水道2	24	153	36	62	35	425	12	6	8	可			
FROG3	クライスラー・ビル41～50F	30	460	88	72	20	133	20	12	4	可			

有効度	成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ビート	フリート	スロウ	フリーズ	スロウ	フリーズ	スロウ	フリーズ	スロウ			
×	○	100	0	0	0	50	0	50	—	弾+6(30%)、回復剤1(10%)、(非所持・60%)	弾+6(80%)、(非所持・20%)
○	△	100	0	0	0	0	0	50	—	回復剤2(80%)、ガラクタ(20%)	ガラクタ(100%)
×	○	100	0	0	0	50	0	50	—	弾+15(20%)、(非所持・80%)	回復剤3(95%)、防御力+1(5%)

SNAKE

スネーク【ヘビ】



行動パターン

SNAKEがPOISON-SNAKEかで、異なる移動性能を持つのが特徴。SNAKEは移動速度が速く、直線的に移動→その場で止まって方向転換→直線的に移動…をくり返す。それに対してPOISON-SNAKEは、移動速度が極端に遅く、止まることなくフラフラと動きつづける。ただし、ふだんは適当に動きまわり、Ayaを視界にとらえたら追跡する、という点はどちらも共通。

攻撃可能な状態になると、鎌首をもたげる動作をひんぱんに行ないはじめ、このときAyaが近くにいると「かみつき」で攻撃を行なう。なお、「かみつき」の動作中以外のときは接触判定がなく、Ayaが重なっても接触ダメージを与えることはない。



←接触判定がないあいだは、Ayaと重なっても何も起こらず、お互いすり抜けてしまう。

有効な戦略

装備している武器の命中距離の値が高いのであれば、「かみつき」の攻撃範囲外から一方的にダメージを与えるのが有効。戦闘する場所がせまいなどの理由で、SNAKEとの距離を離すことができない場合は、「かみつき」を回避したあと、こちらの攻撃を当てるようにする。とくに、各種POISON-SNAKEに対しては、敵の攻撃を回避するまで、こちらから攻撃しないくらいの慎重な対応を行なったほうが安全だ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度 ATバー ヒット率	インテリ カル ビット率	EXP	BP	ダメージ 接触 ダメージ	ダメージ BP	逃走
SNAKE1	セントラル・パーク	7	32	18	72	15	6	5	2	3	可
POISON-SNAKE1	セントラル・パーク	8	44	18	70	30	8	7	3	3	可
POISON-SNAKE2	チャイナ・タウン、下水道2	22	99	34	84	50	287	8	4	6	可
SNAKE2	クライスラー・ビル11～30F	20	120	58	96	15	5	8	6	2	可
POISON-SNAKE3	クライスラー・ビル61～70F	46	780	98	120	30	804	28	13	6	可

SNAKEが使う攻撃

かみつき.....(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SNAKE1	42	—
POISON-SNAKE1	46	毒(30分の60秒につき4ダメージ)
POISON-SNAKE2	110	毒(30分の80秒につき12ダメージ)
SNAKE2	90+階数×2	—
POISON-SNAKE3	296+階数×2	毒(30分の60秒につき25ダメージ)

まず、攻撃態勢をとる(鎌首をもたげる)。このときAyaが攻撃範囲内にいた場合は、Ayaのほうを向きつつ頭を後方へ少し引いたのち、身体を伸ばしてかみつく。各種POISON-SNAKEの場合は、毒の追加効果あり。攻撃態勢をとったときにAyaが攻撃範囲内にいなかった(距離が遠かった)場合は、首を下げて通常の移動動作へもどる。

回避法 鎌首をもたげてから攻撃してくるまでに少し間があるので、そのスキに敵の側面へとまわりこむか、間合いを離す(後方へ逃げる)方法で回避可能。ただし、POISON-SNAKE2の「かみつき」は側面へまわりこむ方法だと回避しづらいため、かならず後方へ逃げる方法で避けること。



←このくらいの距離でSNAKEが鎌首をもたげたら、敵の側面にまわりこむか後方へ逃げよう。



←まわりこむとき、敵に近づきすぎて接撃ダメージを受ける。直後にかみつきまで受ける可能性がある。ので注意。



SNAKE1



POISON-SNAKE1,
POISON-SNAKE2,
SNAKE2,
POISON-SNAKE3

有効度		成功確率(%)							アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	ブレイク	スキャン	スロウ	フリーズ	トランキル	サイコ	アシッド	盗み			
×	△	100	50	50	50	50	50	50	1秒につき2	弾+6(60%)、 回復剤1(30%)、(非所持・10%)	毒治療薬(80%)、回復剤1(20%)
×	△	100	50	50	50	0	0	50	—	弾+6(30%)、 毒治療薬(10%)、(非所持・60%)	毒治療薬(80%)、回復剤2(20%)
×	○	100	0	100	0	0	0	100	—	弾+6(80%)、(非所持・20%)	毒治療薬(100%)
×	△	100	0	100	0	0	0	100	—	弾+6(80%)、回復剤1(20%)	毒治療薬(50%)、(非所持・50%)
×	△	100	50	50	50	0	0	50	—	回復剤4(50%)、(非所持・50%)	回復剤4(20%)、(非所持・80%)

MONKEY

モンキー【サル】



行動パターン

Ayaのほうを向きつつ移動→攻撃→Ayaのほうを向きつつ移動……をくり返す(たまに攻撃しない場合あり)。移動方向に明確な法則性はないが、移動速度は、移動先までの距離が遠いほど速くなる。使う攻撃は、そのときのAyaとの距離で決定。

有効な戦略

あらかじめ距離を開いておき、『腕投げ』を回避後、こちらの攻撃を当てる。敵が近くを通りかかるとような状況であれば、移動中のMONKEYに対して攻撃を当てることも可能だが、攻撃弾数は1発にしぼったほうがいい(2連射以上が可能な場合は、残りの攻撃を□ボタンでスキップする)。それ以上攻撃しようとする、有効距離の外まで逃げられてムダ弾になる可能性があるほか、攻撃中のスキに『引っかき』を受けてしまうおそれが出てくる。



◀『腕投げ』は右ページの図のとおり避けるのがベスト。その後、攻撃ヘスムーズに移行できるからだ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	シメタル EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
MONKEY1	セントラル・パーク	10	57	18	48	20	10	9	4	3	可
MONKEY2	クライスラー・ビル11~20F	21	158	62	64	20	9	10	5	2	可

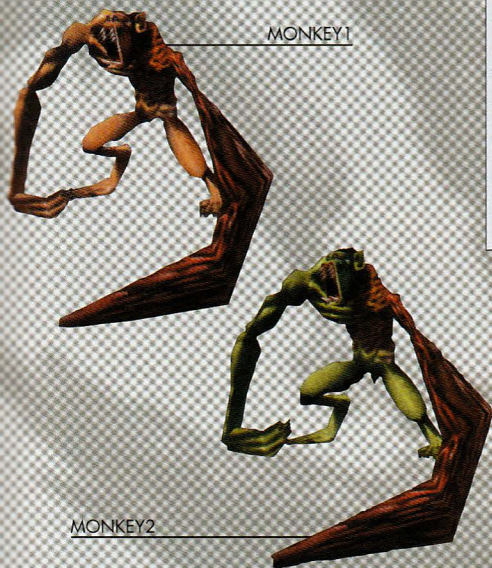
MONKEYが使う攻撃

引っかき(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
MONKEY1	54	—
MONKEY2	120+階数×2	—

Ayaとの距離が比較的近い場合に使用する。Ayaを追跡し、追いついたら右手で引っかく。いつまでもAyaに追いつけない場合は、攻撃をあきらめる(攻撃動作を終了する)が、あきらめるタイミングは不確定。すぐあきらめる場合もあれば、長時間追跡しつづける場合もある。

回避法 こちらへ向かってきたら、敵を引きつけたあと間合いを離して、「引っかき」を空振りさせるのが理想。ひたすら追いかけられた場合は、やや大きめの円を描くようにまわりこめば、攻撃を回避できる(ただし確実ではない)。



腕投げ(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
MONKEY1	48	—
MONKEY2	135+階数×2	—

Ayaとの距離が遠いときに使用。左腕をはずし、ブーメランのように投げる。腕を投げたMONKEYは、「腕投げ」の動作開始から、左腕がもどってきて一定時間が経過するまで、その場から移動しない。

回避法 間合いを離すことでも回避は可能だが、下図のように動いて回避することをオススメする。これならば、「腕投げ」をかわしつつMONKEYに接近できるので、直後に、こちらの攻撃を当てることが容易になるのだ。

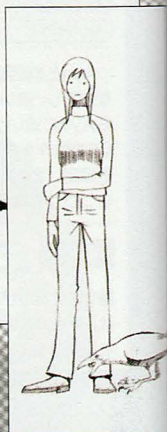
●「腕投げ」の回避法



有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	アイス	メッシュ	スロウ	フリーズ	トランキル	オウド	サビ	アシッド	盗み			
△	△	100	50	0	0	50	50	50	50	1秒につき2	弾+6(99%)、攻撃力+1(1%)	回復剤1(99%)、攻撃力+2(1%)
△	△	100	50	0	0	50	50	50	50	1秒につき3	蘇生薬(1%)、(非所持・99%)	回復剤2(20%)、(非所持・80%)

CROW

クロウ【カラス】



行動パターン

しばらくその場で滞空したあと、ランダムな方向を向いてまっすぐ飛んでいき、移動終了時にAyaがいるほうを向いて、その場で滞空……をくり返す。ときどきその途中で、移動のかわりに攻撃を行なう仕組みだ。ふだんのCROWは接触判定を持っておらず、Ayaが重なっても接触ダメージが発生しないが、攻撃動作中（Ayaめがけて飛んでいくときから攻撃終了まで）だけは接触判定を持つ。

なお、CROWのバリエーションは3種類だが、特定のマップで出現するものにかぎり、能力や落とすアイテムが変化する。くわしくは下の表を参照。



◀ここに集団で出現するCROWは、ほかのCROWが1体倒れることに動きが高速化してく。

●通常時とは異なるCROWが出現する場所とそのちがい

出現場所	通常時とのちがい
セントラル・パーク・遊歩道F (Map58)	CROWが1体倒れることに、ほかのCROWの動作速度が上がる（「クチバシ」で攻撃しているときだけは通常どおりの速度になる）。
警察署・B1F廊下A (Map90)	出現したCROW2のうち1体の落とすアイテムが「攻撃力+1」。 ※1回目の出現時のみ。その戦闘で逃走に成功した場合、二度と出現しない。
警察署・3F廊下A (Map103)	落とすアイテムが「ツール」。 ※1回目の出現時のみ。その戦闘で逃走に成功した場合、二度と出現しない。
警察署・検死室 (Map108)	落とすアイテムが「万能薬」。 ※1回目の出現時のみ。その戦闘で逃走に成功した場合、二度と出現しない。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバフ	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
CROW1	セントラル・パーク	8	35	18	65	15	6	6	2	3	可		
CROW2	警察署	12	35	22	65	15	6	6	2	3	可		
CROW3	クライスラー・ビル2～10F	10	74	50	72	15	2	6	4	1	可		

有効な戦略

CROWが向かってきたら、十分引きつけたのちに後方が横へ移動する。このときのCROWの行動が「クチバシ」であった場合は、こちらの攻撃を近距離で当てるチャンス。ただの移動であった場合は、近くに止まったときにかぎり、攻撃を当ててもいいだろう。

なお、回避が間に合うのであれば、敵が向かってくるところに攻撃を当ててもかまわない。



↑「クチバシ」を避けることは簡単だ。ゆえに、CROWを残したまま、ほかのNMCを倒せば、安全にHPやPEバーの回復をはかることができる。十分に回復したら、残しておいたCROWを倒せばいい。



CROWが使う攻撃

クチバシ(物理攻撃)

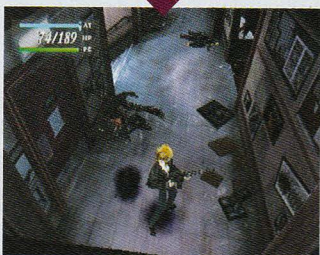
敵名称	攻撃力	追加効果
CROW1	47	—
CROW2	82	—
CROW3	80+階数×2	—

Ayaの頭上めがけて飛んでいき、密接したらその場で羽ばたいたあと、クチバシでつづく。

回避法 CROWがAyaめがけて飛んできたら、十分引きつけたあとに間合いを離すか敵の側面へまわりこめば回避できる。接近したCROWが攻撃を行なうまでのあいだに、羽ばたく動作が入るので、避けるタイミングはむずかしい。



↑たとえ複数のCROWが同時に飛んできても、落っことしてスキ間を稼ごう。



↑CROWに接触さえしなければ、回避するのは決してむずかしいことはない。

有効度		成功確率(%)							アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スキャン	スロウ	フリーズ	キル	トラップ	サイアド	アシッド			
△	△	100	50	50	50	100	50	50	1秒につき2	ガラクタ(80%)、回復剤1(20%)	ガラクタ(80%)、回復剤2(20%)
△	△	100	50	50	50	100	50	50	1秒につき2	ガラクタ(80%)、回復剤1(20%)	ガラクタ(80%)、回復剤2(20%)
△	△	100	50	50	50	100	50	50	1秒につき1	ガラクタ(80%)、回復剤2(20%)	ガラクタ(80%)、回復剤3(20%)

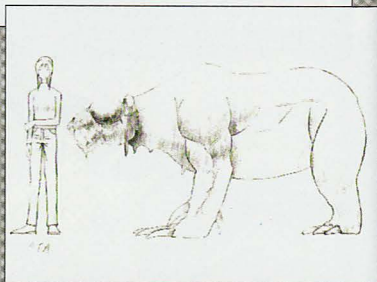
BEAR

ベア【シロクマ】



行動パターン

まず遠吠えをあげてから行動開始。ふだんの動作はゆっくりしているが、「ツメ」や「倒れこみ」のときは急にすばやい動きを見せる。移動方向や移動距離における法則性は、とくにない。それに対して、3種ある攻撃のどれを使うかについては、Ayaとの距離で、おおむね決まっている。



有効な戦法

ある程度の距離を開いておけば、BEARの攻撃はすべて、横(とくにBEARの右手側)へ移動することで回避可能。しかも、BEARはATバー蓄積速度が遅いので、攻撃を出したあとは長時間スキだらけになる。そのあいだに、こちらからの攻撃を当てるといい。武器に「ヒート」の追加効果がついていれば、少ない攻撃回数で倒すことが可能だ。



◀お互いの距離の開きぐあいは、BEARとAyaの影のあいだに、BEARの影がひとつ入る程度がちょうどいい。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
BEAR1	セントラル・パーク	12	75	18	45	35	12	16	4	5	可	
BEAR2	クライスラー・ビル61～70F	53	1000	128	72	35	894	35	12	7	可	

BEARが使う攻撃

ツメ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEAR1	57	—
BEAR2	460+階数×2	—

お互いの距離が近いときに使用。すばい動作でAyaを追跡し、接近したら右前足でなぎはらう(最初から接近している場合は、追いかけていきなりAyaのほうを向き、右前足でなぎはらう)。

回避法 追跡してくるのが見えたら、少し引きつけたあと、横(BEARの右手側がいい)が後方へ移動すれば回避可能。ただし、近距離で「ツメ」を出された場合は見てからかわすのが困難なので、攻撃がくることを見越して、早めに横が後方へ移動をはじめておく必要がある。

倒れこみ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEAR1	65	—
BEAR2	520+階数×2	—

Ayaが一定距離以内にいるとき使う。すばい動作でAyaを追跡し、接近したら立ち上がったのち倒れかかる(最初から接近している場合は、追いかけていきなりAyaのほうを向いて倒れかかる)。

回避法 追跡してくるのが見えたら、早めに横へ移動すれば回避できる。「ツメ」と同様に、近距離で出された場合は見てから回避するのが困難なので、使ってくるタイミングを読み、それより先に横へ移動をはじめておくこと。

電撃放射……………(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEAR1	52	—
BEAR2	380+階数×2	—

お互いの距離が離れている場合に使用。Ayaがいるほうを向いて両前足をふり上げたあと、地表を走っていく2本の電撃を放射する。この電撃は、少しだけAyaを追尾する能力を持つ。

回避法 電撃が発射される直前に横へ移動すれば回避可能。ただし、BEARとの距離が遠いほど、回避の成功率は低くなる。



←BEAR1との距離が離れていると、横へ移動しても避けるのは困難だ。



BEAR1

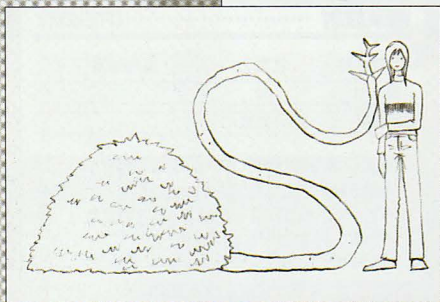


BEAR2

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スネキン	スロウ	フォグ	キル	トラン	サテ	アシッド	盗み			
○	△	100	50	0	0	50	50	50	50	1秒につき2	弾+15(90%)、回復剤1(10%)	弾+6(50%)、弾+15(50%)
○	△	100	50	50	100	50	50	50	50	1秒につき24	回復剤4(5%)、(非所持・95%)	蘇生薬(5%)、(非所持・95%)

PLANT

プラント【植物】



行動パターン

ゆっくりと移動や横回転をしたのちに攻撃し、しばらく止まったあと再度移動……をくり返す。どの攻撃を使うかは、Ayaが真横よりも前方にいるか後方にいるかで決定(ただし、Ayaが前方で、しかも『ツタ』の攻撃範囲外にいる場合は攻撃しない)。

なお、Ayaが真正面の近距離にいる場合はひたすら直進し、Ayaが横にかわそうとしたり、お互いが接触したら、直後に『ツタ』で攻撃を行なう。

有効な戦法

PLANTの後方寄りに立って『毒霧』をさそい、それをかわしたあとに、こちらからの攻撃を当てる。植物だけあって、『ヒート』の追加効果に弱い。



↑ ほかの敵がいる位置やその行動にもよるか、このあたりに立って『毒霧』をさそうという。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接撃	ダメージ BP	逃走
PLANT1	セントラル・パーク	11	60	18	60	15	10	9	3	4	可	
PLANT2	クライスラー・ビル21~40F	21	280	65	48	15	27	15	10	5	可	

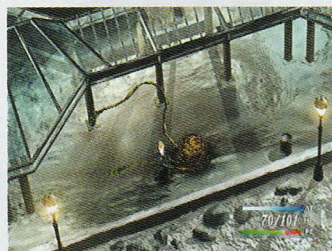
PLANTが使う攻撃

ツタ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PLANT1	55	—
PLANT2	128+階数×2	—

Ayaが攻撃範囲内にいると使用。2本のツタを伸ばしたあと、Ayaに近いほうのツタを振るう。

回避法 PLANTの正面(やや横寄り)で待ち、ツタを伸ばした瞬間に真正面の近距離にいるとPLANTが直進してくるので、やや横寄りで待つことが重要。一番の対処法は、PLANTの後方に立ち、「ツタ」を使わせないことだろう。



↑写真の位置がツタの安全地帯だが、ここへ入る前にツタを出させる必要あり。

毒霧(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PLANT1	50	毒(30分の80秒につき8ダメージ)
PLANT2	138+階数×2	毒(30分の120秒につき12ダメージ)

Ayaが後方にいるとき使用。身体をふるわせたと、ツタを引っこめると同時に、毒霧をうしろ3方向へ飛ばす。毒霧の飛行速度が遅い場合は、短い時間で消滅。毒霧の飛行速度が速い場合は、一定距離進んだところで止まり、長時間その場に残りつづける。ただし、飛行速度が速くても遅くても、壁や柱などの障害物に当たると、毒霧はその場で消える。

回避法 PLANTが身体をふるわせるのを見てから側面へまわりこめば、容易にかわせる。



↑高速で飛ばされた毒霧は、一定距離進んだところで止まり、長時間消えない。



PLANT1



PLANT2

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	クリエ	スキシ	スロ	フリーズ	トルン	ナイド	サイア	アシッド	盗み			
○	△	100	50	50	0	0	0	0	50	—	弾+6(90%)、毒治療薬(10%)	弾+6(80%)、毒治療薬(20%)
○	△	100	50	50	0	0	0	0	50	—	回復剤2(80%)、毒治療薬(20%)	回復剤3(20%)、(非所持・80%)

DOGMAN

ドッグマン【イヌ男】



行動パターン

行動を簡潔にまとめると、移動→停止→攻撃→移動……のくり返し。停止時に、Ayaのほうへと身体の向きを変える。移動方向や移動距離、さらに、使う攻撃は、すべてランダムで決定。Ayaとの距離が離れているときに「片手ツメ」や「両手ツメ」を使う場合は、まずAyaを追いかけていくが、このときの移動速度は、通常の移動時よりも速くなっている。

有効な戦法

「波動」と「両手ツメ」は回避することが困難なので、ある程度のダメージは覚悟して、とにかく短時間で倒すことを目指す。ただし、最低でも「波動」以外の攻撃に対しては、回避を試みておくこと。一応、DOGMANの周囲をまわることで、「片手ツメ」や「両手ツメ」をかわすという戦法もあるが、DOGMANが壁そいにいるだけで実行できなくなる(まわりこめなくなる)のが難点。



◀「波動」と「両手ツメ」がやっかいな強敵。ダメージを恐れずに短期決戦をいどむ必要がある。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ B.P	逃走
DOGMAN1	警察署	17	102	20	70	40	39	15	4	10	可	
BIG-DOGMAN	警察署(3F倉庫A)	18	150	25	100	45	45	23	5	10	不可	
DOGMAN2	クライスラー・ビル61~70F	52	980	120	96	40	920	44	16	11	可	

DOGMANが使う攻撃

片手ツメ (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
DOGMAN1	88	—
BIG-DOGMAN	108	—
DOGMAN2	400+階数×2	—

Ayaを追いかけていき、密接したら、右手をかまえたあと振り下ろす。ただし、最初からお互いの距離が接近している場合は、追いかける動作を行わず、すぐに右手をかまえる動作に入る。

回避法 DOGMANが接近するまで待ったあと横へ移動すれば、簡単に回避できる。間合いを離すことでも回避は可能だが、移動するのが遅かった場合は攻撃を受けてしまう。

両手ツメ (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
DOGMAN1	82	—
BIG-DOGMAN	98	—
DOGMAN2	480+階数×2	—

Ayaのほうを向いてから追いかけていき、密接したら、両手を振り下ろす。「片手ツメ」よりも、手を振り下ろすまでの動作が速いのが特徴。最初からお互いの距離が接近している場合、追いかける動作を行わないのは、「片手ツメ」と同じ。

回避法 「片手ツメ」と同じ回避法が通用するものの、DOGMANが立ち止まって両手を振り上げはじめるのと同時に移動する必要があるため、容易にはかわせない。一応、ヘイスト状態であれば回避の成功率は高くなる。

波動 (PE攻撃)

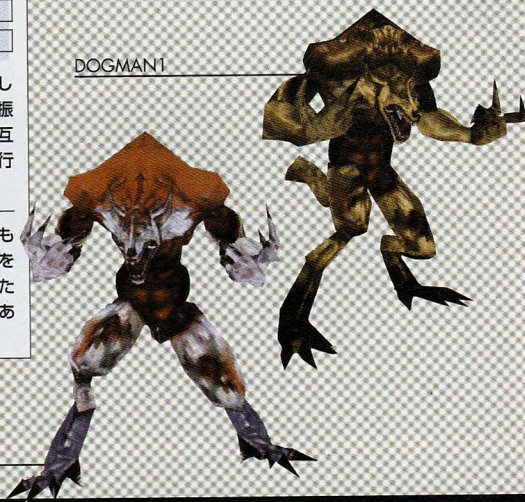
敵名称	攻撃力	追加効果
DOGMAN1	77	防御力低下
BIG-DOGMAN	HP半減	—
DOGMAN2	300+階数×2	防御力低下

身体をふるわせたあと、周囲に波動を放射。攻撃判定は画面全体に広がっていく。DOGMAN1、DOGMAN2の場合は防御力低下の追加効果があり、BIG-DOGMANの場合はAyaの残りHPを半減(端数切り上げ)させる。

回避法 移動によって回避することは不可能。蘇生薬や「ブリエイズ」の効果で蘇生した直後、または、ある方法を使ったときしか回避できない(→P.291)。唯一、BIG-DOGMANの「波動」だけは、「バリア」で完全無効化(PEバーを減らすことなく、受けるダメージをゼロにする)が可能。

DOGMAN1

BIG-DOGMAN,
DOGMAN2



有効度		成功確率 (%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ビート	ブレイズ	スマッシュ	スロウ	アイス	アイス	キル	トラン	ナード	サイア	アッド	盗み	
△	△	100	0	0	0	50	50	50	50	1秒につき2	回復剤2 (80%)、グラクタ(20%)	回復剤1 (80%)、回復剤3 (20%)
△	△	100	0	0	0	50	50	50	50	1秒につき2	SG550 (100%)	防御力+1 (80%)、 防御力+2 (20%)
△	△	100	0	50	50	50	50	50	50	1秒につき45	弾+30 (95%)、蘇生薬 (5%)	回復剤4 (20%)、(非所持・80%)

SPIDER

スパイダー【クモ】



行動パターン

ゆっくり直進しては止まり、方向転換したあとまたゆっくり直進……をくり返ししながらウロウロする。『ネット』→Ayaを追いかけての『かみつき』という連続攻撃を行なうのが特徴だが、『ネット』はSPIDER1体につきひとつしか床に張れないため、それが消えるまでは『かみつき』しか使わなくなる。また、Ayaが近くにいる場合にかぎり、たとえ『ネット』を張っていなくても『かみつき』を使う。

なお、SPIDER3だけは移動速度が速いが、そのかわりにAyaを追いかけての『かみつき』を使用しない。

有効な戦略

近距離でいきなりくる『かみつき』が回避しにくいので、ある程度の距離を開けて戦う。『ネット』は、攻撃動作が見えたら思いきり接近したあとタイミングよく距離を離し、ネットを手前へ張らせてしまうといい。そうすれば、背後に『かみつき』をかわすためのスペースが確保できて一石二鳥だ。なお、Ayaが踏んでしまった『ネット』はその時点で攻撃判定を失うので、それ以降は踏んでも問題なくなる。

Ayaを追いかけての『かみつき』は、撃ち逃げ(→P.90)を活用するか、右ページの対処法どおりに行動すれば、かなり高い確率で回避できる。



←警察署の特定の場所ならば、廊下の壁などの障害物を利用した『潜伏』が有効だ(→P.90)。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバースト率	リミタルヒット率	EXP	BP	ダメージ	接触ダメージ	BP	逃走
SPIDER1	警察署	15	78	20	60	28	20	13	3	6	可		
SPIDER2	病院(ゴンドラB)	22	152	30	80	60	20	24	3	6	不可		
SPIDER3	第3埠頭倉庫	26	242	40	50	28	185	32	6	9	可		
SPIDER4	クライスラー・ビル21~30F	23	205	68	80	28	23	15	6	3	可		

※1……SPIDER1が落とすアイテムは、Map108警察署・検死室に出現したときのみ「回復剤3(100%)」

SPIDERが使う攻撃

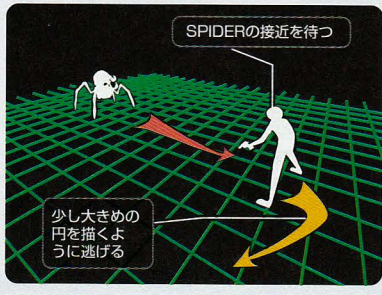
かみつき (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SPIDER1	85	—
SPIDER2	96	—
SPIDER3	178	—
SPIDER4	152+階数×2	—

お互いの距離が近い場合は、その場を動かすにAyaめがけてかみつく。離れている場合は、Ayaを追いかけつけていき、密接したらかみつく。

回避法 近距離で使ってくる「かみつき」は、攻撃がくる前から横へ移動していないとまずかわせないで、SPIDERのそばには近づかないようにするのがベスト。Ayaを追いかけの「かみつき」は、下図のようにSPIDERを引きつけたあと後方へ逃げ、すぐに左か右へと曲がっていくと比較的確かわしやすい。なお、どちらの「かみつき」も見た目以上に前方への攻撃範囲が広いため、単に後方へ逃げるだけでは攻撃を受ける可能性が高い。

●「かみつき」の回避法



SPIDER1,
SPIDER2

ネット (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SPIDER1	77	スロウ(低速)
SPIDER2	88	スロウ(低速)
SPIDER3	190	スロウ(低速)
SPIDER4	108+階数×2	スロウ(低速)

Ayaの位置を捕捉したあと、その足元めがけてクモの糸を吐き、床にネットを張る。

回避法 敵が「ネット」の動作(頭部を後方へのけぞらせる)をはじめたら、その場から回避すれば問題ない。できれば「有効な戦略」欄にあるとおり、「かみつき」の回避スペースを確保できるよう、吐かせる位置を誘導したいところだ。



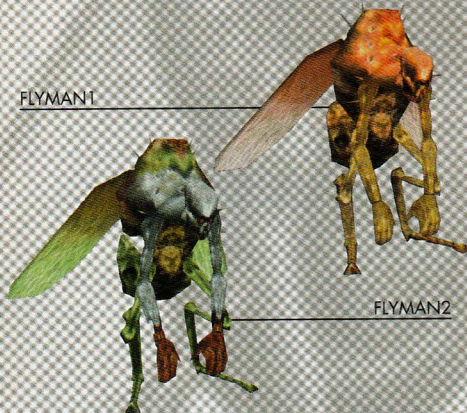
SPIDER3,
SPIDER4

有効度		成功確率(%)								アジッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	ブリス	スキャン	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイア	アシッド	盗み			
△	○	100	100	100	0	0	50	100	1秒につき2	弾+15(80%)、 移動制限治療薬(20%) ※1	弾+6(50%)、弾+15(50%)	
△	○	100	100	100	0	0	50	100	1秒につき2	移動制限治療薬(80%)、 弾+15(20%)	攻撃力+1(80%)、 攻撃力+2(20%)	
○	△	100	0	0	0	0	0	50	—	弾+30(100%)	移動制限治療薬(100%)	
△	○	100	100	100	0	0	0	100	—	弾+30(20%)、(非所持・80%)	移動制限治療薬(95%)、 蘇生薬(5%)	

FLYMAN

フライマン【ハエ男】

FLYMAN1



FLYMAN2

行動パターン

通常時の移動速度は遅いが、『粘液』を出そうとAyaに接近していくときは高速移動を行なう。攻撃後は、しばらく動きが止まる。

有効な戦略

ふつうに戦っても楽勝な相手。ただし、広範囲に『粘液』をまき散らされると動きがとりにくくなるので、回避は最小限の移動で行なうこと。『トランシル』の追加効果で眠らせてしまうのも手だ。



FLYMANが使う攻撃

粘液(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
FLYMAN1	98	スロウ(低速)
FLYMAN2	100+階数×2	スロウ(低速)

Ayaを追いかけて密接したらまず連続で3発、少し遅れてAyaのほうを向きもう1発、粘液を吐く。粘液は、床に落ちてから攻撃判定が出現(判定自体は見た目より小さい)。攻撃後、そのFLYMANはしばらく行動不能になる。なお、ある程度の時間Ayaを追いつけても密接できなかった場合は、攻撃をあきらめ、通常の移動を行なう。

回避法 時間差でくる最後の1発に注意しつつ、回避していけば問題ない。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ 接撃	逃走
FLYMAN1	病院	19	118	33	100	20	86	9	4	5	可	
FLYMAN2	クライスラー・ビル21~40F	22	240	60	72	20	15	12	5	4	可	

有効度	成功確率(%)							アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フロア	スキップ	スロウ	フリーズ	トランシル	サイコ	アシッド			
×	○	100	50	0	50	0	0	50	回復剤2(80%)、 移動制限治療薬(20%)	弾+6(50%)、移動制限治療薬(50%)
×	○	100	0	0	50	0	0	50	移動制限治療薬(80%)、 回復剤3(20%)	回復剤3(5%)、(非所持・95%)

RATMAN

ラットマン【ネズミ男】

RATMAN1, RATMAN2

行動パターン

跳ねながら適当に動きまわり、止まったあと攻撃動作にうつる。使う攻撃は、Ayaとの距離で決定。投げた「火の玉」が画面内にあるあいだは動きが止まるといふ、FLYMANとよく似た特徴を持つ。

有効な戦術

「火の玉」が意外とかわしくないので、回避よりも攻撃を重視し、早めに倒してしまおう。

RATMANが使う攻撃

かみつきの……(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
RATMAN1	110	—
RATMAN2	200+階数×2	—

近距離でたまに使用。Ayaめがけてかみつく。

回避法 見てからかわすのは無理だが、攻撃範囲がせまいので、RATMANと密接しないように動きまわっていれば受けることはない。



火の玉 ……(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
RATMAN1	117	—
RATMAN2	275+階数×2	—

尾にともした火の玉を右手でつかんで投げる。Ayaとの距離が近い場合は、Ayaに密接してから使う。玉は障害物や壁で反射しながら少しずつ飛行速度が低下し、止まるかAyaに当たると爆発(爆風にも攻撃判定あり)。玉が爆発して消えるまで、投げたRATMANは頭をかかえてうすくまる。

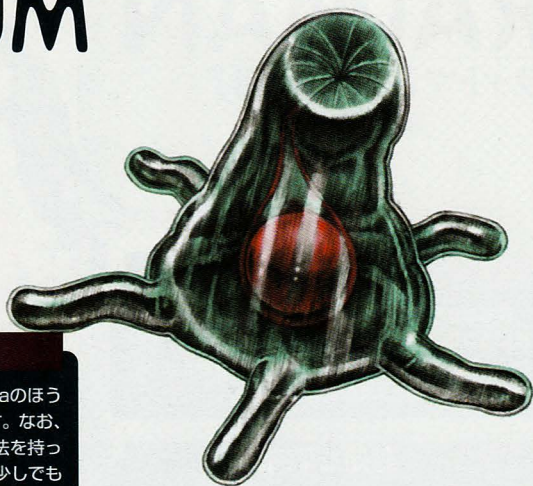
回避法 玉の飛行角度から安全な場所を判断し、そこへ移動する。ただし、ときおり意外な角度に反射するため、玉の動きは予測しづらい。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接点	ダメージ BP	逃走
RATMAN1	病院	20	126	33	75	32	92	11	4	6	可		
RATMAN2	クライスラー・ビル51～60F	45	715	104	72	32	364	28	12	7	可		

有効度		成功確率(%)								アジトによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スキャン	スロウ	フリーズ	トラン	ナイト	サイア	アビッド	盗み			
○	×	100	50	0	0	100	50	50	1秒につき2	回復剤2(30%)、 弾+6(30%)、(非所持・40%)	弾+6(50%)、回復剤2(50%)	
△	×	100	50	0	0	100	50	50	1秒につき26	弾+15(80%)、弾+30(20%)	蘇生薬(5%)、(非所持・95%)	

BACTERIUM

バクテリア【細菌】



行動パターン

大半のNMCと同じく、直線的に移動→Ayaのほうを向いて停止→直線的に移動……をくり返す。なお、BACTERIUM-KINGだけは2種類の攻撃方法を持っており、Ayaと密接しているときは「毒液」、少しでも離れているときは「押しつぶし」を使う傾向がある。

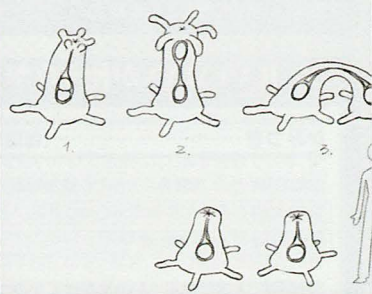


←BACTERIUM 1、2は、「毒液」しか攻撃手段を持っていないかわりに、一度に多数出現する。

有効な戦略

「毒液」に注意しつつ慎重に戦えば、簡単に倒せる相手。『トランキル』の追加効果や『コンフューズ』が100%効くので、たとえ多数のBACTERIUMに囲まれても、1〜2体を睡眠状態や混乱状態にしていまえば、戦闘はかなりラクになる。

ただし、BACTERIUM-KINGに対しては『トランキル』が効かず、『コンフューズ』も50%の確率でしか成功しない。なるべく敵に密接して「毒液」をさそい、それをかわして攻撃を当てるといった戦法でいこう。



←BACTERIUM-KINGに密接すると、「毒液」を使ってくる可能性が高い。回避後に攻撃だ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバフ	ヒット率	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
BACTERIUM1	病院	18	93	33	50	37	48	6	3	3	可	
BACTERIUM-KING	病院(液体窒素室)	20	201	33	120	45	60	21	8	11	不可	
BACTERIUM2	クライスラー・ビル61〜70F	49	880	112	104	37	855	35	15	7	可	

※1……BACTERIUM-KINGが落とすアイテムは、最初に倒したときに「Bベスト(100%)」、以降は「弾+15(100%)」

BACTERIUMが使う攻撃

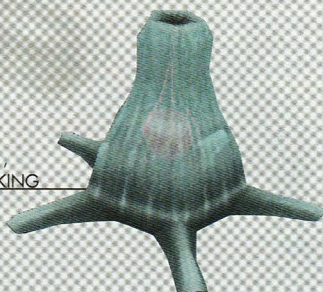
毒液(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BACTERIUM1	90	毒(30分の30秒ごとに3ダメージ)
BACTERIUM-KING	128	毒(30分の45秒ごとに10ダメージ)
BACTERIUM2	280+階数×2	毒(30分の90秒ごとに35ダメージ)

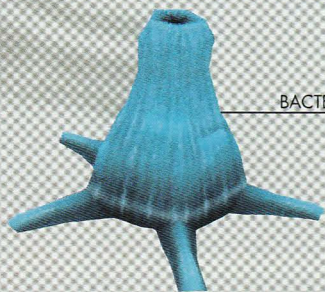
上体を後方へそらしたあと、Ayaめがけて赤い弾を発射。弾は放物線を描いて飛んでいき、床に落ちると消える(消えるまでは攻撃判定あり)。

回避法 横へ移動すれば容易にかかわせる。弾を撃つまでが遅いので、ハンドガンやマシンガンを使えば、上体をそらす動作を見てから攻撃を当てて、さらに「毒液」を避けることも可能。

BACTERIUM1
BACTERIUM-KING



BACTERIUM2



押しつぶし(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BACTERIUM-KING	128	—

BACTERIUM-KINGのみが使用する攻撃。上体を回転させたあと、Ayaめがけて飛びかかり、押しつぶす。ただし、飛んでいる距離には限界があり、Ayaとの距離がそれ以上に離れている場合は、Ayaの手前に落下してしまう。

回避法 BACTERIUM-KINGが画面の上端か下端にいて、Ayaが反対の端にいる状況なら、攻撃は届かないので問題なし。そうでない場合は、①敵が飛びかかってくる直前に後方へ逃げ、飛んできたら横へ曲がる、②Ayaをヘイスト状態にして、敵が飛びかかってくる直前に後方へ横へ移動、のどちらかの方法で避けよう。ただし、①は横へ曲がるタイミングがむずかしく、②は「ヘイスト」必須なのが難点。なお、「押しつぶし」に当たっても、接触ダメージしか受けない場合がある。



←BACTERIUM KINGとAyaとの距離がこれくらい離れていれば「押しつぶし」は届かない。



→「ヘイスト」を使う回避する場合、失敗するとエタメーシを受けるのがキツい。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	アイス	スネー	スロウ	フリーズ	コン	ホラ	サイア	ゾンド	盗み			
○	×	100	0	100	100	50	100	100	1秒につき2	弾+6(95%)、毒治療薬(5%)	弾+6(50%)、回復剤1(50%)	
○	×	100	0	50	0	0	100	100	1秒につき2	8ベスト(100%)、 弾+15(100%) ※1	防弾力+1(90%)、ツール(10%)	
△	×	100	0	100	100	50	100	100	1秒につき27	ガラクタ(90%)、回復剤4(10%)	弾+30(80%)、回復剤4(20%)	

MIXEDMAN(&BALL)

ミックストマン【ゴチャ混ぜ人】



行動パターン

MIXEDMANは、最初からMIXEDMAN-BALLをひとつ持った状態で出現する。動作に関しては、直線的に移動→Ayaがいるほうを向いて停止→直線的に移動……のくり返し。MIXEDMANが能動的にAyaを攻撃することはない、ダメージを受けたときにカウンター攻撃として「おたけび」を使用したり、「弾吐き」によってMIXEDMAN-BALLを生成するのが特徴だ。

MIXEDMAN-BALLは、ただひたすら画面内を跳ねまわり、Ayaにぶつかったら接触ダメージを与えるだけの存在。しかし、画面内に最大3〜4個まで出現するうえ、倒されてもMIXEDMANがいるかぎりすぐに生成される(限界あり／→P.285)ので、軽視はできない。



有効な戦略

MIXEDMANを早めに倒して、それ以上の「弾吐き」を阻止する。「トランキル」の追加効果が50%の確率で効くので、それがついている武器で攻撃すれば、意外なほど簡単に倒せるだろう。

MIXEDMAN-BALLは跳ねているため動きがわかりにくい、移動そのものは直線的。床にうつる影を見れば、移動方向を把握し、ぶつかるのを避けることが容易になる。また、跳ね上がっているときにその下へ入りこめば、MIXEDMAN-BALLはAyaの頭上を通りすぎていく。なお、MIXEDMAN-BALLにぶつかってもダメージを受けない場合がある。



←トランキルで睡眠状態にしてしまえば、弾吐きもおたけびも使われずにすむ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接点	ダメージ 接点	逃走
MIXEDMAN1	病院	21	170	33	65	30	114	15	7	6	不可	
MIXEDMAN-BALL1	病院	21	45	33	40	50	4	3	10	1	不可	
MIXEDMAN2	クライスラー・ビル31~40F	31	400	60	72	30	64	20	9	5	不可	
MIXEDMAN-BALL2	クライスラー・ビル31~40F	31	100	60	40	50	8	3	50	1	不可	

*1……落とすアイテムは特定の条件で変化(→P.285)

MIXEDMANが使う攻撃

弾吐き(特殊能力)

敵名称	攻撃力	追加効果
MIXEDMAN1	—	—
MIXEDMAN2	—	—

画面内にあるMIXEDMAN-BALLの数が最大値(下記参照)未満のときに使う。MIXEDMAN-BALLを生成し、一定時間後にAyaのほうを向いて放り出す。これはMIXEDMAN-BALLを出現させるための行動なので、厳密に言えば攻撃ではない。MIXEDMANを倒してもMIXEDMAN-BALLは残ったままだが、放り出す前の(MIXEDMANが持っていた)ものだけは消滅する。

なお、画面内に出現するMIXEDMAN-BALLの最大数は、MIXEDMANとMIXEDMAN-BALL以外に出現したNMCの数が1体以下であれば4個、2体以上であれば3個。この数値は、戦闘中にほかのNMCを倒しても変化しないようになっている。

回避法

「弾吐き」を完全に阻止する方法は、MIXEDMANを倒すか睡眠状態にしておくことのみ。MIXEDMAN-BALLの回避法は、「有効な戦略」欄を参照。ちなみに、MIXEDMAN-BALLが与えてくるのは接触ダメージなので、「バリア」で完全無効化する(PEバーを減らさずに、受けるダメージをゼロにすることが可能だ。



←バリアで接触ダメージを完全無効化すれば、MIXEDMANを睡眠状態にすればバリアを使う必要はなくなる。

おたけび(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
MIXEDMAN1	106	スロウ(低速)
MIXEDMAN2	155+階数×2	スロウ(低速)

ダメージを受けたときに、カウンター攻撃として使用。うなり声をあげて周囲に音波を放つ。

回避法

移動によって回避することは不可能。使われる前にMIXEDMANを倒すか、『トランキル』の追加効果で睡眠状態にするしかない。



有効度		成功確率(%)								アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ビート	アリス	メキシコ	スロウ	フォース	ヘル	トラン	サイア	アズ	盗み			
△	○	100	0	0	50	0	50	50	1秒につき2	移動制限治療薬(80%)、 回復剤1(20%) ※1	回復剤2(80%)、 移動制限治療薬(20%)	
△	△	0	0	0	0	100	0	0	—	(非所持・100%) ※1	—	
△	○	100	0	0	50	0	50	50	1秒につき4	移動制限治療薬(95%)、 弾+15(5%) ※1	回復剤4(5%)、(非所持・95%)	
△	△	0	0	0	0	100	0	0	—	(非所持・100%) ※1	—	

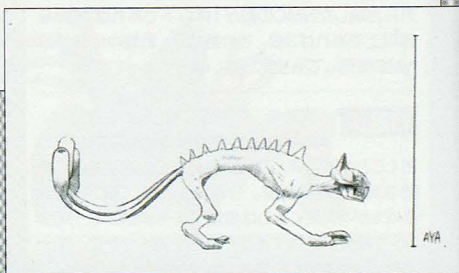
CAT

キャット【ネコ】



行動パターン

ある程度直進→一瞬停止→ある程度直進……といった感じで、落ちつきなく走りまわる。攻撃するさいは、まずAyaがいる場所を捕捉し、その方向へ身体の向きを変えつつ宙返り。宙返り終了後、Ayaが正面にいた場合は距離に応じた攻撃を使用する。そうでなかった(Ayaが横へ移動してしまった)場合は、攻撃をあきらめて移動を再開するが、以降は停止するたびに宙返りを行なう。この状態は、『引っかけ』か『誘導弾』を使用するまで継続される。



有効な戦略

ふだんは、CATと近めの距離をたもちつつ、余裕があれば攻撃を当てておく。CATが宙返りしたら、少し待ったあと横へ移動して、攻撃を回避。敵の攻撃を待たずにまわりこむと、CATはその時点での攻撃をあきらめるかわりに、攻撃を出すまで、停止するたびに宙返りされてしまう(これは、ATバーを満タンにしたまま移動していると考えればいい)。複数の敵と戦っているとき、その状態のCATがいるとやっかいなので、宙返りしたらかならず攻撃を出させるようにしたい。



←CATとの距離を開きすぎると『誘導弾』が回避しづらくなる。お互いの距離には気をくばろう。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
CAT1	チャイナ・タウン	23	135	34	68	38	361	21	5	8	可	
CAT2	クライスラー・ビル31~40F、クライスラー・ビル部屋	32	375	74	64	38	52	15	9	3	可	

CATが使う攻撃

引っかかり.....(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CAT1	118	—
CAT2	155+階数×2	—

お互いの距離が近いときに使う。Ayaのほうを向きつつ、右前足を前方へ振って攻撃。

回避法 CATの右手側へまわりこむのが、ベストの回避方法。ほかの方向では、逃げきれずに攻撃を受けてしまう可能性が高い。



← 右前足を横に振る攻撃だが、敵の左側より、右手側へ移動したほうが攻撃を回避しやすい。

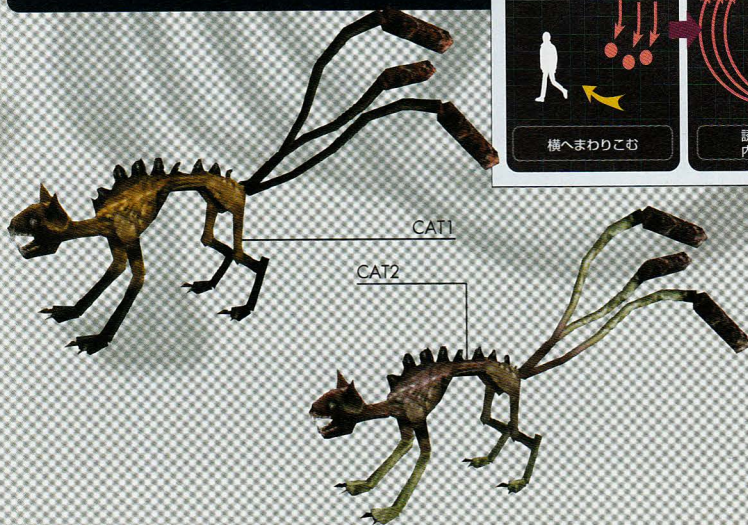
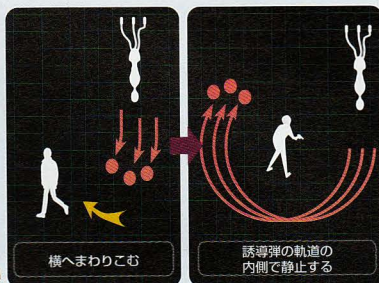
誘導弾.....(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CAT1	112	—
CAT2	190+階数×2	—

お互いの距離が遠いときに使う。Ayaのほうを向きつつ尾にエネルギーを集中し、3発の赤い弾を発射。弾はAyaを追尾する能力を持ち、一定距離を飛行すると消える。

回避法 弾が発射される直前に横へ移動し、発射後は弾の回転半径の内側にまわりこめば避けられる。ただし、CATとの距離が遠い場合は、ヘイスト状態でないと回避するのはむずかしい。

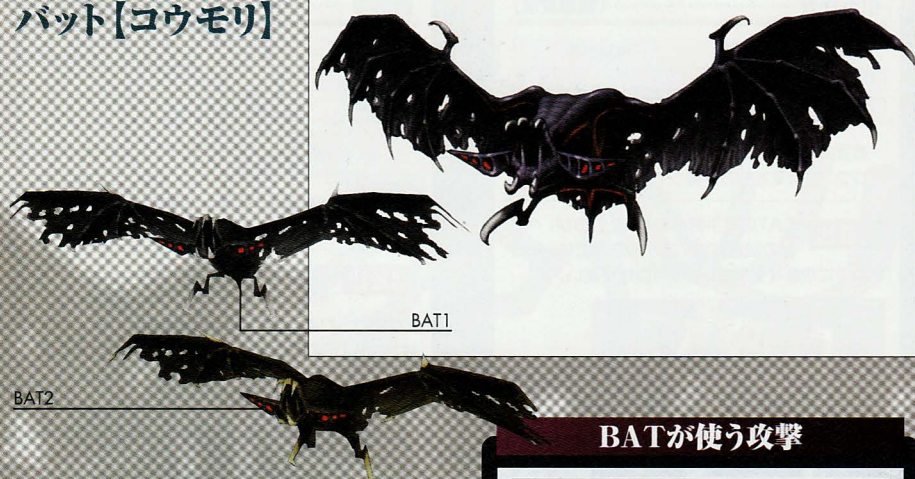
●『誘導弾』の回避法



有効度		成功確率(%)								アッシュによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	ブリーク	スキン	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイア	アッド	盗み			
×	○	100	50	0	0	50	50	50	50	1秒につき2	弾+6(90%)、弾+15(10%)	弾+15(90%)、回復剤2(10%)
△	△	100	50	0	0	50	50	50	50	1秒につき33	弾+6(80%)、弾+30(20%)	回復剤3(5%)、(非所持・95%)

BAT

バット【コウモリ】



BAT1

BAT2

行動パターン

つねにフラフラ飛んでいるのでわかりにくいですが、移動ルートは直線的。移動中はAyaのほうを向いているものの、Ayaに向かって飛んできるとはならない。ちなみに、『超音波』を使うときは、一瞬だけ通常とはちがう羽ばたきかたをする。

有効な戦略

お互いの距離をある程度開いておき、『超音波』をかわしたあと攻撃を当てる。ただし、せまい場所では、遠距離から『超音波』を出されると回避しにくいので、敵の側面まで接近してかわすように心がけたい。

BATが使う攻撃

超音波(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BAT1	110	暗闇
BAT2	98+階数×2	暗闇

一瞬その場で止まって羽ばたいたあと、口から音波を発射。音波は、少しずつ広がりながら飛んでいく(広がるサイズには限界あり)。

回避法 音波が飛ぶ速度は遅いので、広い場所では距離さえ開いておけば容易に回避できる。せまい場所では、つねにBATの側面へまわりこむように移動すれば、まず当たることはない。

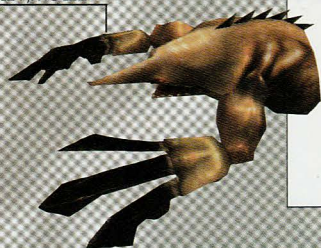
敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	A.T.バースト	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
BAT1	下水道2、地下鉄	23	112	36	98	26	301	10	4	4	可
BAT2	クライスラー・ビル2～20F、クライスラー・ビル部屋	17	98	98	55	26	3	8	8	1	可

有効度	成功率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	ブリス	スキャン	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイコ	アビッド			
○	△	100	50	50	50	50	50	100	1秒につき2	暗闇治療薬(60%)、弾+6(30%)、回復剤2(10%)	回復剤2(80%)、暗闇治療薬(20%)
△	△	100	50	50	50	50	50	50	1秒につき34	回復剤1(80%)、毒治療薬(20%)	暗闇治療薬(60%)、回復剤3(10%)、(非所持・30%)

MOLE

モール【モグラ】

MOLE1, MOLE2



行動パターン

地面にもぐる→掘る音をたてつつ地表に出現→地面にもぐる……をくり返す。地表に出現したとき、Ayaが近くにいる場合は攻撃を行なう。なお、出現位置はある程度決まっている。

有効な戦略

ハンドガンタイプなどの「攻撃動作が速い武器」でヒット&アウェイをいどむか、ライフルタイプのような「命中距離の値が高い武器」でMOLEの攻撃範囲外から撃つ、のどちらかの戦法を使うといい。

ちなみに、音声がステレオ出力の環境でプレイしていれば、MOLEの出現する音がした方向で左右位置が、音の大きさに手前～奥のどのあたりか(大きいと手前、小さいと奥)が判別可能。ただし、そのちがいは微妙なので、かなりの集中力が必要だ。

MOLEが使う攻撃

ツメ ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
MOLE1	142	—
MOLE2	160+階数×2	—

地面に顔を出したとき、Ayaが攻撃範囲内にいたらツメを伸ばす。数回連続で行なう場合あり。

回避法

とにかく間合いを離すこと。ヘイスト状態であれば逃げきりやすくなる。



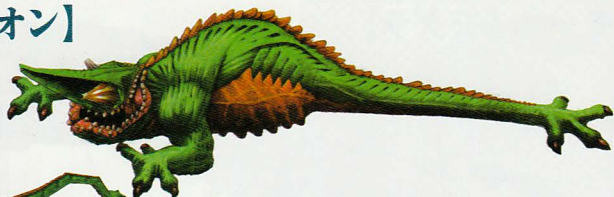
←この長いリーチは驚異的。しかも腕を横に振るため、敵の側面にまわりこんでもまず回避できない。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒート率	リテラ	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
MOLE1	地下鉄	25	161	40	120	39	462	15	10	8	可		
MOLE2	クライスラー・ビル11~20F	19	144	62	72	39	7	12	4	4	可		

有効度	成功確率(%)								アジッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	アウェイ	スキャン	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイド	アシッド			
○	○	100	0	0	0	0	0	50	—	高治療薬(90%)、弾+6(10%)	攻撃力+1(1%)、(非所持:99%)
○	○	100	0	0	0	0	0	50	—	回復剤2(80%)、弾+15(20%)	回復剤2(95%)、蘇生薬(5%)

CHAMELEON

カメレオン【カメレオン】



CHAMELEON1

行動パターン

画面内を気ままに跳ねまわる。ただし、「舌」で攻撃を行なうときはAyaのそばへ跳んでいく。

有効な戦略

CHAMELEONが近くにきたところを攻撃するだけでも、何とかなる。ダメージを受けたくないのであれば、「舌」がくぐることを想定し、攻撃する前に後方か横へ移動しておくといい。「コンフューズ」が50%の確率で効くので、とりあえずそれを使ってみるのも手。効いたら集中攻撃をあげよう。



◀CHAMELEONがジャンプしたら、ポーズをかけて敵の着地点を予測すると、近くに着地したときに回避しやすい。



CHAMELEON2

CHAMELEONが使う攻撃

舌 (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CHAMELEON1	136	—
CHAMELEON2	100+階数×2	—

舌をすばやく伸ばして攻撃。着地したときに、Ayaとの距離が近いと使う。

回避法 敵が近くに着地したら、横か後方へ移動して回避。なお、CHAMELEON2に対しては早めに回避動作をはじめておくこと。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	Aバースト率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
CHAMELEON1	博物館	29	262	48	78	35	896	16	6	4	可	
CHAMELEON2	クライスラー・ビル31～40F	26	315	70	96	38	40	15	8	3	可	

有効度	成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリマ	スキップ	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイバ	アシッド			
×	△	100	50	50	0	100	50	100	1秒につき2	ガラクタ(50%)、回復剤2(50%)	弾+30(20%)、(非所持・80%)
×	△	100	50	50	0	50	50	100	1秒につき47	回復剤3(80%)、移動制限治療薬(20%)	弾+15(50%)、弾+30(50%)

TROODON

トルードン【トルードン】



行動パターン

直線的に3～4回(TROODON2は5～7回)移動後、身がまえる。このときAyaが近くにいると攻撃(使う攻撃は、自身の残りHPで決定)。遠かった場合は、1回だけ直線的に移動後、再度身がまえる。

頭突き(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TROODON1	142	—
TROODON2	110+階数×2	—

TROODON自身の残りHPが多いときに使う(少ない場合は「かみつぎ」を使用)。Ayaがいた場所の手前へ行き、上体を引いたあと頭を突き出す。

回避法 TROODONの移動回数から身がまえるタイミングを予測し、その直前に後方へ逃げておけばかわせる。背後に逃げる空間がない場合は、事前にTROODONへ接近し、後方にスペースを作っておけばいい。ヘイスト状態なら側面へまわってかわ方法でも回避することが可能。

有効な戦略

TROODONの攻撃をかわしたあと、1～2回攻撃を当てる。回避がうまくいかない人は、「ヘイスト」をかけておくといい。「アシッド」や「フリーズ」の追加効果がついた武器を使えば、より早く倒せる。

TROODONが使う攻撃

かみつぎ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TROODON1	160	—
TROODON2	96+階数×2	—

性質は「頭突き」と同じ。攻撃力と上体を引いたあとの動きが微妙に異なる。

回避法 性質が同じだけあって、回避法も「頭突き」のものがそのまま適用する。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバースト率	EXP	BP	ダメージ接触	ダメージBP	逃走
TROODON1	博物館	30	345	65	72	54	1530	32	8	10	可
TROODON2	クライスラー・ビル2～10F、クライスラー・ビル部屋	15	106	59	40	45	4	9	10	3	可

有効度	成功率(%)								落とすアイテム (カッコ内は出現確率)		盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	
ヒート	フリーズ	スネン	スロウ	マヒ	キル	トラン	サイア	アシッド	盗み	アシッドによる追加ダメージ		
×	○	100	0	0	0	0	50	50	1秒につき1	弾+15(90%)、回復剤3(10%)	回復剤1(80%)、回復剤2(20%)	
×	△	100	0	0	0	0	50	50	1秒につき48	弾+6(80%)、回復剤1(20%)	蘇生薬(5%)、(非所持・95%)	

PTERODACTY

プテロダクティ【プテラノドン】



行動パターン

つねにAyaの身長よりも高い位置を飛んでおり、Ayaにぶつかる(接触ダメージが発生する)ことはない。行動は消極的で、Ayaがいるほうを向きつつも、お互いの距離を離そうとする傾向がある。距離を問わずに、3種類ある攻撃をすべて使うのも特徴。

有効な戦略

いずれの攻撃も、攻撃動作を確認してから回避できるので、戦いやすい相手だ。また、『連射弾』ならPTERODACTYの真下へもぐりこめば、『ツメ』が『目くらまし』なら横に回避すれば、直後にこちらの攻撃を当てるチャンスも得られる。ただし、『ツメ』のあとひと呼吸おいてから不意に『目くらまし』を使ってくる場合があるので、それにだけは注意。



←敵の攻撃を回避した直後にこちらの攻撃を当てる戦法をとれば、ダメージを受けずに倒せる。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	フリテカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
PTERODACTY1	博物館（ミトコンドリアの部屋）	31	370	55	95	44	3256	32	—	10	不可	
PTERODACTY2	博物館	31	370	55	95	44	1829	32	—	10	可	

PTERODACTYが使う攻撃

ツメ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PTERODACTY1	162	—
PTERODACTY2	162	—

Ayaの頭上へ高速で飛んでいったあと、足のツメをかまえて真下に攻撃。攻撃範囲は意外なほど広く、攻撃が出ている時間も長い。

回避法 PTERODACTYが飛んできたら、すぐにその場所から離れば回避できる。

ただし、少し移動した程度では攻撃を避けきれないので、オーバーなくらいに距離を離すこと。



↑こちらに飛んできたら、すぐにその場所から離れば回避できる。

目くらまし(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PTERODACTY1	124	暗闇
PTERODACTY2	124	暗闇

目から赤い光を発しつつ身体を上にとらせたあと、Ayaがいる場所へ閃光を発生させる。「ツメ」のあと、少し時間をおいてから使う場合もある。

回避法 目から赤い光を出しているのが見えたら、すぐにAyaをいずれかの方向へ移動させれば回避できる。PTERODACTYが使う攻撃のなかでは、攻撃判定の出現が一番早いので、回避行動は早めに行なうこと。

連射弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
PTERODACTY1	162	—
PTERODACTY2	162	—

Ayaからやや離れた地点へ飛んでいき、頭を思いきり後方へ曲げたあと、Ayaめかけて口から青白い弾を連射する。弾数は多いが、たとえすべて当たっても、ダメージは1発ぶんしか与えない。また、自分の真下には撃てないので、そこが死角となる。攻撃後は、しばらくその場所で滞空している。

回避法 後方や側面へ移動して避けてもいいが、「連射弾」の死角であるPTERODACTYの真下にもぐりこむのがベストの選択だ。



PTERODACTY1, PTERODACTY2

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	フリイ	スキ	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイア	アシッド	盗み			
△	△	100	0	0	0	0	0	0	50	—	回復剤4 (100%)	命中距離+1 (80%)、 装弾数+1 (20%)
△	△	100	0	0	0	0	0	0	50	—	回復剤3 (80%)、弾+30 (20%)	暗闇治療薬 (50%)、弾+15 (50%)

ARMADILLO

アルマジロ【アルマジロ】



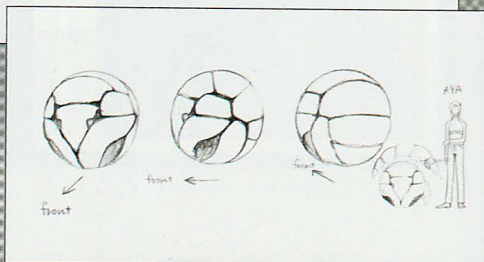
行動パターン

Ayaがいるほうを向きつつ、横方向へとスベるよう
に移動。ただし、PTERODACTYと同様に、Ayaが近
づくくと距離を開こうとする傾向がある。攻撃時には身
体を丸める(ARMADILLO-BALL形態になる)が、能
力値は通常時のまま。防御力が上がるなどといった変
化はない。

なお、ARMADILLOは「その時点で存在している
NMCの合計数が少ないと「突進」を数回連続で行なう」
という特性を持つ。3体以上いるときは一度に1回だ
けだった「突進」の回数が、2体なら最大2回、1体なら
最大3回まで連続使用するようになるのだ。



← 本来は自分の身を守る姿勢であるはずの
丸まりを、攻撃手段として使う。



ARMADILLO-BALL1,
ARMADILLO-BALL2

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ タメ	逃走
ARMADILLO1	博物館(顔面石像の部屋)	29	283	80	81	52	2326	12	6	5	不可	
ARMADILLO2	博物館	29	283	80	81	52	1202	12	6	5	可	
ARMADILLO3	クライスラー・ビル41~60F、クライスラー・ビル部屋	38	410	92	64	52	144	20	11	5	可	

有効な戦略

『突進』開始時の跳ねているときか、突進終了後の止まっているところに攻撃を当てていく。防御力が比較的高いのでなかなか倒せず、ついあせって攻撃したくなるが、無理をすると『突進』のマトになりかねない。長期戦を覚悟して、冷静に対処しよう。ちなみに、博物館で出現するNMCのうち、ARMADILLOにだけは「トランキル」が効くため(確率は50%)、『突進』がうっとうしく感じたら睡眠状態にさせてしまう手もある。『フリーズ』に弱いので、その追加効果がついた武器で攻撃するの也有効だ。



◀ARMADILLO1に近距離から攻撃を当てたいならば、画面端に行き、そこで『突進』を待つ。



◀『突進』の動作が見えたら少し横へ移動。敵は画面端で止まるので、そこに攻撃を当てよう。

ARMADILLOが使う攻撃

突進 (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ARMADILLO1	152	—
ARMADILLO2	152	—
ARMADILLO3	280+階数×2	—

身体を丸めて (ARMADILLO-BALL形態になって) その場で3回跳ねたあと、向いている方向へ高速でまっすぐ転がっていく。画面端に当たるか、一定距離を転がると停止し、もとの形態にもどる。最大3回まで連続して使う。

回避法 跳ねるのを見てから、転がってくるライン上より離れば、簡単にかわせる。



ARMADILLO-BALL3

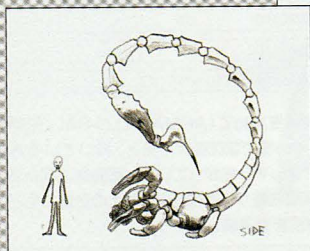

ARMADILLO1,
ARMADILLO2


ARMADILLO3

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	アイス	ネキーン	スロウ	フリーズ	トランキル	サイア	スロウ	盗み	盗み			
×	○	100	50	0	50	0	50	50	50	1秒につき6	回復剤4(90%)、万能薬(10%)	防御力+1(5%)、(非所持・95%)
×	○	100	50	0	50	50	50	50	50	1秒につき6	弾+15(90%)、回復剤3(10%)	弾+15(20%)、(非所持・80%)
△	△	100	50	0	50	0	50	50	50	1秒につき50	回復剤3(20%)、(非所持・80%)	回復剤4(5%)、(非所持・95%)

SCORPION

スコーピオン【サソリ】



SCORPION1
SCORPION2



有効な戦略

グレネードランチャータイプなどの、攻撃動作に時間がかかる武器では、武器をかまえているところに敵の攻撃を受けたり、カウンター攻撃の「刺突」を避けられない可能性が高い。ハンドガンタイプかマシンガンタイプを装備し、以下の戦法でいどむのがベストだ。

ふだんは、SCORPIONの影にAyaの影がふれない程度の距離をたもちつつ、側面へまわりこんでいく。まわりこめるスペースがなくなったら、今度は敵の前面を通過して逆の側面へまわりこんでいけばいい。こちらの攻撃は、SCORPIONが攻撃を出したあとのスキを狙って行なう。SCORPIONがAyaのほうを向いて移動をはじめたときに、その側面へ少しまわりこんだあとで攻撃のチャンスだ。

しかし、敵はARMADILLO以上に防御力が高いうえ、HPも多いので、倒すまでにかなりの弾数を消費する。残り弾数が少ない場合は、「エナジーショット」も併用するか、最初に「アシッド」の追加効果がついた武器で攻撃し、敵を毒状態にしてしまおう。

行動パターン

博物館には、なるべくAyaとの距離を開こうとする逃げ腰の敵が多いが、SCORPION1にもその傾向がある。使う攻撃は3種類あり、Ayaがいる場所に応じて使いわけが、「刺突」だけはダメージを受けたときにカウンター攻撃としても使う。ちなみに、お互いの位置関係や向きが特定の状態になると、SCORPIONが動かなくなることがある(→P.291)。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ接触	ダメージBP	逃走
SCORPION1	博物館（SCORPIONの部屋）	32	486	90	85	38	3652	24	10	9	可		
SCORPION2	博物館	32	431	90	85	38	2036	24	10	9	可		
SCORPION3	クライスラー・ビル41～50F	35	580	98	64	38	160	24	12	4	可		

SCORPIONが使う攻撃

刺突(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SCORPION1	154	—
SCORPION2	154	—
SCORPION3	228+階数×2	—

Ayaが近距離にいる場合に使用。尾を前方へ振り下ろす。毒の追加効果は持っていないが、攻撃のリーチが長い。ダメージを受けたときのカウンター攻撃(反撃行動)としても使用する。

回避法 ふだんからSCORPIONの側面へまわりこむようにしていれば、当たることはあまりない。カウンター攻撃でくる「刺突」も、SCORPIONがAyaのほうを向いていないときにこちらの攻撃を当てれば、空振りさせることができる。

ハサミ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SCORPION1	168	—
SCORPION2	168	—
SCORPION3	310+階数×2	—

Ayaが近距離で、しかも正面から少しズレた位置にいるときに使用。身体を右にそらせたあと、右のハサミを勢いよく横に振るう。

回避法 動作がかなり速く、攻撃範囲も広いので、「ハサミ」と認識してから回避することはほぼ不可能。つねにSCORPIONの側面へとまわりこんでいき、この攻撃自体を使わせないようにしよう。ちなみに、『ハサミ』の攻撃範囲はやや左に寄っているため、敵の右手方向へまわりこんでいるときは、当たらないことが多い。

毒霧(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SCORPION1	130	毒(30分の60秒につき18ダメージ)
SCORPION2	130	毒(30分の60秒につき18ダメージ)
SCORPION3	175+階数×2	毒(30分の80秒につき20ダメージ)

Ayaが正面にいるときに使う。Ayaがいるほうを向きつつ頭をそらせたあと、前方へ紫色の霧をふき出す。霧は蛇行しながら広範囲に広がっていく。

回避法 霧の軌道のスキ間にいれば当たらないが、狙ってその場所へ入るのはむずかしい。失敗した場合は2回ほど連続で「毒霧」に当たってしまうこともある。なるべく、SCORPIONの側面へとまわりこんで避けるようにしたい。なお、ふき出された瞬間の「毒霧」にふれた場合にかぎり、受けるダメージは高い確率でゼロとなる(この場合、毒状態にもならない)。



SCORPION3

有効度		成功確率(%)								アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	フリーズ	スニッチ	スロウ	フリーズ	キル	トラン	ナド	サブ	アシッド			
△	△	100	0	50	0	0	0	50	50	1秒につき6	回復剤3(80%)、命中距離+1(10%)、 命中距離+2(10%)	命中距離+2(20%)、(非所持-80%)
△	△	100	0	50	0	0	0	50	50	1秒につき6	毒治療薬(90%)、弾+30(10%)	毒治療薬(90%)、回復剤4(10%)
×	○	100	0	0	0	0	0	50	100	1秒につき51	弾+6(80%)、弾+30(20%)	回復剤4(80%)、蘇生薬(20%)

SQUIRREL

スクイール【リス】

行動パターン

こまめに方向転換しながら走りまわり、たまに攻撃を行なう。なお、戦闘に残っている敵が、HPが満タンでないSQUIRREL 1体だけになると、そのSQUIRRELは逃走してしまう。

有効な戦略

つねにSQUIRRELとの距離を近めにしたもち、『拡散弾』を回避したあとか、敵が移動しているときに攻撃を当てる。見かけに反してやっかいな敵なので、なるべく早く倒すようにしたい。武器の攻撃力(基礎値+付加値の合計)を200以上まで上げてあれば、1~2回の攻撃で倒すことが可能だ。

『拡散弾』は、混乱の追加効果をともなううえに、複数回当たってしまう場合が多い。回避する自信がない人は、受けるダメージを減らすためにPE防御を十分上げておこう(180以上まで上げておけば、たいしたダメージは受けなくなる)。



←『拡散弾』が強力。しかし、倒せば大量のEXPとBPが得られるので、逃走させるのはもったいない。



SQUIRREL

SQUIRRELが使う攻撃

拡散弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SQUIRREL	640+階数×2	混乱

Ayaのほうを向いたあと、口から大量の弾を前方の広範囲にばらまく。

回避法

遠くで出されると、弾のあいだを避けることになり、非常に苦しい。なるべく接近しておき、SQUIRRELがAyaのほうを向いたらすぐに側面へまわりこんで回避しよう。一応、SQUIRRELの口元にいれば『拡散弾』には当たらないが、接触ダメージを受けて後方へ押しもどされると、弾に当たってしまうので、実用性は低い。

敵名称		出現場所		レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	リテラル	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
SQUIRREL		クライスラー・ビル51~60F、クライスラー・ビル部屋		53	670	86	128	80	2500	250	13	30	可	

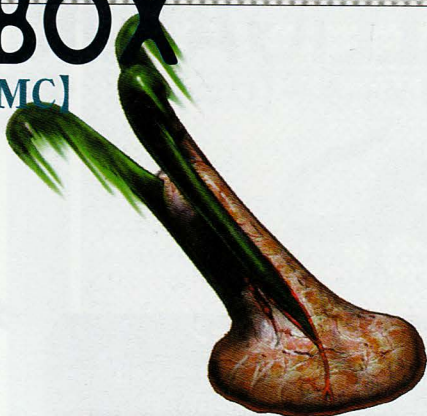
有効度		成功確率(%)							アシッドによる追加ダメージ		落とすアイテム (カッコ内は出現確率)		盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	
ヒート	ブレイク	ダメージ	スロウ	マインド	コントロール	サイエンス	アブノーマル	毒						
×	×	100	0	0	0	0	0	50	—	回復剤4(80%)、蘇生薬(20%)		混乱治療薬(80%)、蘇生薬(20%)		

TREASUREBOX

トレジャーボックス【宝箱NMC】



TREASUREBOX



行動パターン

クライスラー・ビルのある宝箱のなかから出現するNMC。出現時にならず「触手突き」をくり出してから、外へ跳び出してくるのが特徴。それ以降は、反時計まわりに跳ねつつ移動→Ayaに接近→攻撃→時計まわりに跳ねつつ移動→Ayaに接近→攻撃→反時計まわりに跳ねつつ移動……をくり返す。

有効な戦略

接近して攻撃を当て、敵の攻撃動作が見えたら間合いを離して避け、再度接近して攻撃……のくり返してOK。最初の「触手突き」は回避できないが、「先制攻撃」の追加効果がついた武器を装備していて、戦闘開始と同時にAyaのATバーが満タンになれば、すかさず攻撃することにより、無傷で倒すことが可能。

TREASUREBOXが使う攻撃

触手突き ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TREASUREBOX	360+階数×2	—

Ayaがいる位置を捕捉し、その近くへ跳んでいったあと、捕捉した位置めがけて触手を伸ばす。

回避法 跳んでくるまで待ったあと、横が後方へ移動すれば回避できる。

触手ふりまわし ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TREASUREBOX	420+階数×2	—

「触手突き」と同様に、Ayaの近くへ跳んでいったあと、触手を広げて回転する。

回避法 跳んでくるまで待ったあと、後方へ逃げれば簡単にかわせる。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー 回復率	ヒート 率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ 非接触	逃走
TREASUREBOX	クライスラー・ビル(宝箱内)	45	520	64	160	90	255	0	20	0	0	不可

有効度	成功確率(%)								アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	クリエ	スキシ	スロウ	フリーズ	キル	サイア	アシッド	盗み	—	弾+30(70%)、蘇生薬(30%)	—
×	×	100	100	0	100	0	0	0	—	—	—

ALLIGATOR

アリゲーター【ワニ】



ALLIGATOR1



ALLIGATOR2



ALLIGATOR3

行動パターン

ALLIGATOR1は、Ayaがいるほうへと身体の向きを少しずつ変えながら歩行し、お互いの距離が近いなら『尾撃』、遠い場合はおもに『衝撃波』で攻撃する。ターゲットが頭と尾の2か所にあり、頭を破壊されるまで活動を停止しないのがALLIGATOR1の特徴。ただし、尾を破壊されるまでは、急所である頭の防御力が異常に高くなっている。尾が破壊されたあとは、『ビーム』で攻撃を行なう。

ALLIGATOR2と3は、Ayaがいる場所に関係なく歩行→ダッシュをくり返して移動。Ayaとの距離が近いなら『尾撃』、遠いなら『ビーム(または炸裂ビーム)』と『衝撃波』を交互に使う。

有効な戦略

基本は『尾撃』がこない程度の距離まで近づき、『衝撃波』や『ビーム(または炸裂ビーム)』をかかわしてから、こちらの攻撃を当てていく。ただし、ターゲットが2か所あるALLIGATOR1に対しては、頭より先に尾を攻撃し、破壊すること。



◆『衝撃波』は、どちらの方向へ尾を振るわれても、このあたりまで移動すれば当たらない。

ALLIGATORが使う攻撃

尾撃 (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR1	34	—
ALLIGATOR2	172	—
ALLIGATOR3	220	—

Ayaとの距離が近いときに使う攻撃。すばやい動作で尾を振る。ALLIGATOR1の場合、尾破壊後は使わなくなる。

回避法 これという回避法はない。『尾撃』がくる距離まで不用意に近づかないこと。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	クリティカル ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
ALLIGATOR1(頭)	下水道1(下水道11)	7	120	※1	80	30	30	31	4	3	不可	
ALLIGATOR1(尾)	下水道1(下水道11)	7	80	6	80	30	0	0	—	0	不可	
ALLIGATOR2	下水道2(ポンプステーション(ムービー後))	25	215	50	100	30	522	26	8	8	可	
ALLIGATOR3	クライスラー・ビル20F	29	1200	72	56	30	150	256	7	16	不可	

※1……ALLIGATOR1(頭)の防御力は、200(尾破壊前)→6(尾破壊後)と変化する

※2……ALLIGATOR3は2体いて、一方がクライスラー 2階2号を、もう一方が薬生薬を落とす

衝撃波(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR1	34	—
ALLIGATOR2	168	—
ALLIGATOR3	195	—

Ayaがいるほうを向いて尾を振るい、5方向へ三日月状の衝撃波を放つ。尾を左右のどちらへ振るうかは、ランダムで決定。ALLIGATOR1の場合、尾破壊後は使わなくなる。

回避法 近距離の場合は、近づきつつ敵の側面にまわりこめば、尾をどちらから振ってきても衝撃波が当たらない位置へめぐりこめる。遠距離の場合は、衝撃波のスキ間に入って回避。

ツメ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR1	39	—

ALLIGATOR1だけが使う。Ayaがいる位置を捕捉後、そこへまっすぐ走っていき、前足を振るう。

回避法 敵が走ってくるのが見えたら、横へ移動してかわす。

反撃ツメ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR1	39	—

尾を破壊されていないALLIGATOR1が、頭にダメージを受けると使用。3回吠えたあとAyaを追いかけいき、密接したら前足を振るう。

回避法 わざと接触ダメージを受けたのち、斜め後方へ逃げればかわせるが、尾を破壊するまで頭に攻撃を当てないのが一番の対処法。

ビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR1	37	—
ALLIGATOR2	189	—
ALLIGATOR3	264	—

Ayaがいるほうを向いたあと、口からビーム状の炎を3連発する(ALLIGATOR2と3は1発だけ撃つ)。ALLIGATOR1の場合は、尾破壊後にのみ使う。

回避法 敵がAyaのほうを向いたら、横へ移動するだけで簡単にかわせる。

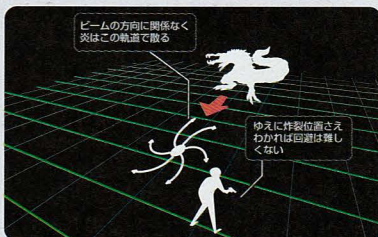
炸裂ビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
ALLIGATOR2	ビーム189、炎189	—
ALLIGATOR3	ビーム264、炎264	—

ビームが途中で炸裂、6方向(ALLIGATOR3の場合は8方向)へ炎をまき散らす。ただし、画面端で炸裂した場合は、炎が出ないことがある。

回避法 炎の軌道はビームが撃たれた方向に関係なく一定なので、「ビーム」の軌道外、かつ炎がこない場所へ移動すればいい。

●『炸裂ビーム』の回避法



有効度		成功確率(%)										アジッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スキャン	スロウ	マージ	キル	ナイト	サイア	アタック	盗み	盗み	盗み			
○	×	○	50	○	100	○	○	○	50	—	—	—	Kv ベスト(100%)	攻撃力+1(50%)、CR回避+1(50%)
○	×	○	50	○	○	○	○	○	50	—	—	—	(非所持・100%)	(非所持・100%)
○	△	100	○	○	○	○	○	50	50	1秒につき2	—	—	命中距離+1(50%)、CR回避+1(50%)	ガラクタ(80%)、ツール(20%)
○	×	○	50	○	○	○	○	○	○	—	—	—	クライスラー銀2(100%)、蘇生薬(100%)※2	—

GIANTWORM

ジャイアントワーム【巨大ミミズ】

行動パターン

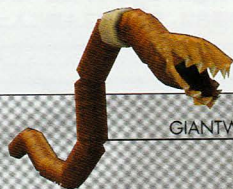
GIANTWORMは全部で4体存在し、Ayaのほうを向いて地中から出現→攻撃→地中へもどる、という行動をおのおのがくり返している。ただし、同時に攻撃を行なうのは2体まで。2体が攻撃しているときに出現した3体目は、攻撃を行なわないまま地中へもどることになる。

いずれか1体が倒されることに、他のGIANTWORMの身体サイズは小→中→大→特大と大きくなっていき、『炸裂弾』のサイズもそれに合わせて巨大化。能力値もそのサイズのものへと変化するが、それまでに受けていたダメージ量は引き継がれる。

各GIANTWORMの出現場所は固定(ターゲットの数字で言うと、ターゲット1は画面の左、2は下、3は右、4は上から出現する)。倒したターゲットの出現場所からはGIANTWORMが出てこなくなるが、例外的に、4を倒すと3が(3も倒されていた場合は2が)4の場所から出現し、最後の1体はそれまでの出現場所に関係なく、画面の中央下部(2よりも下の場所)から出てくる。



←GIANTWORMの出現場所は①から④の4か所。なお、番号はターゲットの数字に対応している。



GIANTWORM

有効な戦略

まず、攻撃を当てたい敵の出現場所からある程度離れた位置で待機。目当ての敵が地中から出てきたら、『かみつ』を避けるために右へ移動。その後、『炸裂弾』がくるようなら右ページの方法を使って回避し、こなかった場合はすぐに、目標の敵に攻撃を当てる。以下、これをくり返せばいい。

残りが1体だけになったら、敵が出現する前に画面下の右寄りへ行く。GIANTWORM(特大)になった敵が、出現後にならず『なぎ払い』を使ってくるので、右ページにある回避法を使ってかわし、直後に攻撃を当てる。敵が地面に潜ったら、ふたたび画面下の右寄りへ行って敵の出現を待ち……をくり返そう。

なお、敵の残りが2体のとき、その2体が出現しているあいだに両方とも倒せば、GIANTWORM(特大)を出現させることなく勝利できる。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ接触	ダメージBP	逃走
GIANTWORM(小)	セントラル・パーク(野外音楽堂)	13	120	18	40	35	80	80	5	4	不可		
GIANTWORM(中)	セントラル・パーク(野外音楽堂)	13	150	18	45	40	80	80	7	4	不可		
GIANTWORM(大)	セントラル・パーク(野外音楽堂)	13	180	18	50	40	80	80	8	4	不可		
GIANTWORM(特大)	セントラル・パーク(野外音楽堂)	13	210	18	55	42	80	80	10	4	不可		

GIANTWORMが使う攻撃

炸裂弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
GIANTWORM (小)	54	—
GIANTWORM (中)	56	—
GIANTWORM (大)	59	—
GIANTWORM (特大)	63	—

身体をのけぞらせたあと、Ayaがいるほうへ向けてトゲのついた弾を投下する。弾の射程距離は、お互いの距離に関係なく一定。弾は、Ayaに当たるか地面近くまで落下すると、破裂して周囲3〜7方向へトゲを飛ばす(動作開始時にAyaとの距離が近かったときほど、トゲの数が多く、かつ広範囲に広がる)。

回避法 弾を投下しようと身体をのけぞらせているGIANTWORMに近づき、投下後、その敵の右側面へ接近すれば、そこがちょうど、投下された弾(&トゲ)に対する安全地帯となる。敵から離れたあと、トゲのスキ間に入ることで回避は可能だが、この方法だと回避後に攻撃へうつるのがむずかしいので、あまりオススメできない。

●『炸裂弾』の回避法



かみつ き(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
GIANTWORM (小)	60	—
GIANTWORM (中)	52	—
GIANTWORM (大)	62	—
GIANTWORM (特大)	66	—

Ayaが正面にいて、なおかつお互いの距離が近めるとき、たまに使う。頭を振り下ろしてかみつく。

回避法 敵が地中から出てきたら左か右へ移動すれば、攻撃を出される可能性が低くなるうえ、たとえ出されても高確率で回避できる。

なぎ払い(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
GIANTWORM (特大)	74	—

GIANTWORM (特大)のみが使う攻撃で、地中から出てきた時点でAyaが攻撃射程内にいたときにかぎり使用する。Ayaがいる位置を捕捉後、その右側へ倒れかかり、さらに左へとなぎ払う。

回避法 画面下の右寄り待ち、敵が地中から出現しきったら画面下の左寄りへ向かえば、そこが攻撃に対する安全地帯となる。



有効度	成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	
ヒート	フリーズ	スネン	スロウ	吹き飛ばし	キル	トラン	サイド	アシッド				盗み
△	×	0	0	0	0	0	0	0	100	—	弾+15(70%)、防弾力+1(30%)	弾+15(80%)、ツール(20%)
△	×	0	0	0	0	0	0	0	100	—	弾+15(70%)、防弾力+1(30%)	弾+15(80%)、ツール(20%)
△	×	0	0	0	0	0	0	0	100	—	弾+15(70%)、防弾力+1(30%)	弾+15(80%)、ツール(20%)
△	×	0	0	0	0	0	0	0	100	—	弾+15(70%)、防弾力+1(30%)	弾+15(80%)、ツール(20%)

KERBEROS

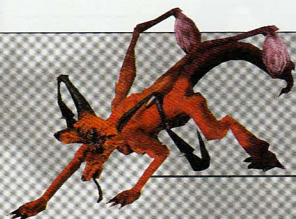
ケルベロス【ケルベロス】

行動パターン

Ayaがいるほうを向きつつ、画面内を大きく周回するようなルートで移動する。移動範囲は画面上半分に限定されており、画面下半分へ踏みこみそうになったら、その直後に移動方向を反転させるのが特徴。

4種類ある攻撃のどれを使うかは、Ayaの残りHPや、左または右の頭が受けているダメージ量などによって決まる。ただし、すでに破壊されている頭が使う攻撃は選択されない。

攻撃を出したあと、どちらの方向へ移動しはじめるかは、移動をはじめる瞬間にAyaがKERBEROSから見て右側にいたか左側にいたかで決定される(右側なら左へ、左側なら右へ移動しはじめる)。



KERBEROS

有効な戦略

お互いの距離を近からず遠からずにもちつつ、敵の攻撃を回避後、こちらの攻撃を当てる。回避不能の『波動』は、左の頭を破壊するまでAyaの残りHPを最大HPの半分未満にしておけば、使われることはない。

『かみつぎ』と『ビーム掃射』は、どちらがきても回避する方法はあるが(右の写真を参照)、KERBEROSが大きいわりに戦闘画面はせまいので、つねに広いほうへ回避するようにすること。『行動パターン』の欄にある敵の移動法則を理解し、敵の向きや移動方向をこちらで調整できれば、回避に失敗するような事態は減るはずだ。ちなみに、KERBEROSが移動している時間は約2秒で、そのあいだに敵は画面の左端から右端くらいまで移動できることを覚えておこう。

ターゲットである3つの頭をどの順番で破壊してい

くかは、どの攻撃を優先的に封じる(使えなくさせる)かで決める。優先的に封じるのが『回復』ならば下→右→左、『かみつぎ』ならば左→右→下、『波動』ならば右→下→左の順で破壊していくのがオススメだ。



↑まずは敵の攻撃がくる直前に横へ移動。このときに『かみつぎ』がきても、そのまま横移動をつづければ当たらない。



↑攻撃が『ビーム掃射』だった場合は、すぐさま敵に接近しつつ側面へまわりこめば、回避することが可能。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー	ヒット率	クリテカル	EXP	BP	ダメージ接触	ダメージBP	逃走
KERBEROS(下の頭)	警察署(書類室)	18	450	24	50	50	1000	0	10	0	不可		
KERBEROS(左の頭)	警察署(書類室)	18	220	24	50	50	0	0	10	0	不可		
KERBEROS(右の頭)	警察署(書類室)	18	320	24	50	50	0	0	10	0	不可		

KERBEROSが使う攻撃

ビーム掃射 (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
KERBEROS	92 (頭ふたつ破壊後は110)	—

Ayaがいるほうを向いたあと、中央の口へ光を集中させてビームを発射。ビーム発射中は、身体をすばやく左右に振るか、Ayaがいるほうへ発射角度を変えていく(ただし一定角度まで)。ビームを出している時間は長い、1度の「ビーム掃射」で2回以上Ayaに当たることはない。頭がひとつ破壊されるごとに使用率が上がるほか、頭がふたつ破壊されてからは攻撃力も上がる。

回避法 KERBEROSとの距離をつめながら側面へまわりこんでいけば、回避できる。

かみつ き (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
KERBEROS (左の頭)	110 (頭ふたつ破壊後は128)	—

左の頭が使う攻撃。Ayaめがけて跳びかかり、かみつく。右の頭を破壊すると使用率が上がる。

回避法 見てから回避するのはまず不可能。攻撃がくるタイミングをはかり、その直前から横へ移動しておけば避けることができる。



お互いの距離が近すぎると、横へ移動しても避けられない。ふたつから距離を開けておくこと。

波動 (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
KERBEROS (右の頭)	HP半減 (または4分の1減)	—

Ayaの残りHPが最大HPの半分以上あるとき、右の頭が使う。遠吠えをして、周囲に紫色(または青色)の波動を放射。紫色の波動はAyaの残りHPの半分、青色の波動はAyaの残りHPの4分の1に相当するダメージを与える(端数は切り上げ)。Ayaとの距離が近い場合は紫色の波動を、遠い場合は青色の波動を多用する傾向がある。

回避法 回避は不可能で、BIG-DOGMANの「波動」のように「バリア」で完全無効化することもできない。しかし、右の頭を破壊するまでAyaの残りHPを最大HPの半分未満にしておけば、Ayaの残りHPがゼロになる可能性は高くなるものの、「波動」の使用そのものを封じることができる。

回復 (特殊能力)

敵名称	攻撃力	追加効果
KERBEROS (下の頭)	—	—

左の頭や右の頭がダメージを受けているとき、下の頭がたまに使う。左または右の頭をなめることでHPを100回復させる(まれに回復量が変化)。

回避法 下の頭を優先的に破壊すれば、使用そのものを封じることができる。しかし、「回復」の使用率自体が低いので、先に左や右の頭へダメージを与えていってもかまわない。なお、下の頭が自身に「回復」を使うことはないため、左右の頭を両方とも破壊してしまえば、結果として使用を封じることができる。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スキャン	スロウ	ブレイク	キルシ	オート	サイア	アシッド	盗み			
△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	—	M9改(100%)	—
×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	(非所持・100%)	—
○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	—	(非所持・100%)	—

SPIDER-WOMAN

スパイダー・ウーマン【クモ女】



行動パターン

Ayaがいるほうへと身体の向きを変えつつ移動するが、移動していく方向は身体の向きに関係なくランダムで決定。「ネット」を出したあとは、Ayaめがけて走っていき、「振り払い」か「火炎弾」を使う。

SPIDER-WOMAN1にかぎり戦闘が2段階にわかれており、第1段階の戦闘で敵のHPをゼロにすると、敵は逃げていき、奥の画面で第2段階との戦闘へ突入。第2段階になっても行動パターンは変わらないが、「ネット」のバリエーションがひとつ増える。



SPIDER-WOMAN1

有効な戦略

「振り払い」がこない程度の近距離をキープし、「火炎弾」を横に移動してかわしたあと、こちらの攻撃を当てる。「ネット」がきた場合は、その場を動かかなければ、ちょうどそこが「ネットが当たらない位置」になる可能性が高い。直後にAyaを追いかけての「振り払い」がきた場合は、周囲にあるネットを避けつつ、敵の右手側へ移動することで「振り払い」を回避しよう。ただし、SPIDER-WOMAN2との戦闘はせまい場所で行なわれるので、上記の戦法を使いつつも、回避スペースを確保できるように行動する必要がある。

なお、SPIDER-WOMAN1・第2段階との戦闘では、開始直後にいきなり「振り払い」がくるが、敵との距離を離すように移動しておけば回避可能だ。



◀敵の前足を目安に、この距離をキープしよう。これ以上近づくと「火炎弾」をかわしにくくなる。



▶SPIDER-WOMAN1だけは戦闘が2段階にわかれている。第2段階戦の最初にくる「振り払い」には注意。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバースト率	フィラカルヒット率	EXP	BP	ダメージ接触	ダメージBP	逃走
SPIDER-WOMAN1 第1段階 病院(屋上)		22	450	33	70	30	30	0	0	12	0	不可
SPIDER-WOMAN1 第2段階 病院(屋上)		23	321	33	60	40	6500	80	10	10	10	不可
SPIDER-WOMAN2 クライスラー・ビル10F		24	1001	60	56	30	100	128	10	8	8	不可

SPIDER-WOMANが使う攻撃

ネット(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SPIDER-WOMAN1・第1段階	90	スロウ(停止)
SPIDER-WOMAN1・第2段階	90	スロウ(停止)
SPIDER-WOMAN2	116	スロウ(停止)

『振り払い』が届かない距離にAyaがいて、なおかつ床にネットが張られていないときに使用。Ayaがいるほうを向いて上体を起こしたあと、前方3方向へ向けて糸をはき、ネットを張る。この直後に、Ayaを追いかけて『振り払い』か『火炎弾』を使う。

ネットは、お互いの距離が遠い場合はAyaの前に3つ横ならびで張り、近めの場合は、Ayaがいる場所を中心に、その後方と左右の斜め前方へ張ることが多い。張られたネットは一定時間がたつまで消えないが、Ayaが接触した場合、そのネットの攻撃判定だけは消滅する。

SPIDER-WOMAN1・第2段階にかぎり、張るネットの数が少ない場合があるほか、HPが減つてくると、上体を揺らしてからAyaの真下めがけてネットをひとつ張ることがある(しかも最大3回まで連続使用)。なお、この場合のネットはすぐに消える。

回避法 『ネット』の動作が見えたらその場を動かなければ、まず当たることはない。ただし、SPIDER-WOMAN1・第2段階が上体を揺らしてから使う『ネット』に対しては、その場から移動する必要がある。直後に『火炎弾』か『振り払い』がくるので、それに対する回避行動へ移行しよう。



← ネットに当たると、直後にくる攻撃を回避できないので、すぐにヘイストや移動制圧治療薬などでスロウ状態を解こう。

振り払い(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SPIDER-WOMAN1・第1段階	115	—
SPIDER-WOMAN1・第2段階	120	—
SPIDER-WOMAN2	148	—

お互いの距離が近いときか『ネット』の使用後に、Ayaめがけて走っていったから使う。右前足を頭上にかまえたあと、斜めに降り下ろす。複数回連続して使ってくる場合もある。

回避法 攻撃動作が見えた瞬間に、敵の右手方向へ移動すれば回避できる。敵の右ワキをくぐり抜けて右側面へまわりこめば、回避直後に至近距離から攻撃を行なうことも可能。

火炎弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
SPIDER-WOMAN1・第1段階	100	—
SPIDER-WOMAN1・第2段階	100	—
SPIDER-WOMAN2	200	—

『振り払い』が届かない距離で使う。口に火をともしたあと、Ayaがいるほうを向いて火炎弾を发射。弾の速度は、お互いの距離が遠いときほど速い。

回避法 横へ移動してかわす(ヘイスト状態なら確実)。弾発射の直前まで待ってから移動すれば、移動距離が短くてすむ。



SPIDER-WOMAN2

有効度		成功確率(%)								アシッドによる 追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	ブレイク	マッシュ	スロウ	フリーズ	キル	トラン	サイード	アビッド	盗み			
△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	G23(100%)	ツール(80%)、万能ツール(20%)
×	△	○	○	○	○	○	○	○	○	—	クライスラー鍵1(100%)	—

CENTIPEDE

センチピード【ムカデ】

行動パターン

分裂前は、Ayaがいるほうへと身体の向きを変えつつ、お互いの距離を一定にキープしようと移動する。移動速度は遅い。どの攻撃を使うかは、Ayaがいる位置で決まる。ただし、Ayaのほうをふり向きながらジャンプしたあとは、高確率で『電撃放射』を使う。

HPがゼロになると、頭、胴1、胴2、尾の4つのパーツに分裂し、それぞれが4スミに飛散。分裂後は、時計まわり、または反時計まわりに全パーツが「移動→停止」を5回行なったのち(1回ごとに動作は加速)、頭→胴1→胴2→尾の順で『体当たり』を行なう。その後、全パーツが跳び上がり、配置を変化させて「移動→停止」を5回行なうところからくり返す。



CENTIPEDE1

有効な戦略

分裂前は、CENTIPEDEの周囲をまわりつづけ、敵がいずれかの攻撃を空振りしたらこちらの攻撃を当てる。これをくり返すだけでいい。分裂後は、まず尾(ターゲット3)を集中攻撃して早急に破壊する。そのあとは、画面中央あたりで各パーツに攻撃を当て、4~5回目のパーツ移動中に「破壊した尾があった空白」を目指す。そして、5回目のパーツ停止時にその「空白」へ入れば、すべての「体当たり」を空振りさせることができる。「体当たり」が終了したら画面の中央へもどり、各パーツに攻撃を当てるところからくり返そう。

ちなみに、尾よりも胴のほうがHPは少ないので、胴を先に破壊して、「体当たり」がくるときは「破壊した胴

があった空白」に入ってもいい。ただし、尾の「体当たり」だけは移動距離が極端に長いので、「空白」にいても当たってしまう(「空白」の対角線上に尾があった場合だけは、当たらずにすむ)。



◀分裂後は、まず尾を破壊。尾の破壊後にできた「空白」は、「体当たり」に対する安全地帯となる。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	フレイム EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
CENTIPEDE1(頭)	地下鉄(トンネルC)	26	*1	40	70	28	10000	90	10	13	不可
CENTIPEDE1(胴1)	地下鉄(トンネルC)	26	120	40	80	35	0	65	10	19	不可
CENTIPEDE1(胴2)	地下鉄(トンネルC)	26	120	40	80	35	0	65	10	19	不可
CENTIPEDE1(尾)	地下鉄(トンネルC)	26	180	40	80	35	0	80	10	19	不可
CENTIPEDE2(頭)	クライスラー・ビル30F	34	*2	88	56	28	800	104	10	5	不可
CENTIPEDE2(胴1)	クライスラー・ビル30F	34	800	88	56	35	0	100	10	5	不可
CENTIPEDE2(胴2)	クライスラー・ビル30F	34	800	88	56	35	0	100	10	5	不可
CENTIPEDE2(尾)	クライスラー・ビル30F	34	1200	88	56	35	0	80	10	4	不可

*1……CENTIPEDE1(頭)のHPは、800(分裂前)→300(分裂後)と変化する
 *2……CENTIPEDE2(頭)のHPは、1200(分裂前)→300(分裂後)と変化する

CENTIPEDEが使う攻撃

かみつき(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CENTIPEDE1 (頭)	142	—
CENTIPEDE2 (頭)	304	—

分裂前、前面かつ近距離にAyaがいるときに使用する。身体を地面に倒れこませてかみつく。

回避法 動作を見てから回避することは、ほぼ不可能。しかし、CENTIPEDEの周囲をまわりつづけていれば、当たることはない。

電撃放射(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CENTIPEDE1 (頭)	143	暗闇
CENTIPEDE2 (頭)	268	暗闇

分裂前に使用する攻撃。Ayaがいるほうを向いたあと、尾から前方の地面に向けて放電する。攻撃判定は、電撃の着弾点の周囲に発生。

回避法 「かみつき」と同じく、CENTIPEDEの周囲をまわりつづけていれば当たらない。



CENTIPEDE2

毒の雨(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CENTIPEDE1 (頭)	130	毒(30分の132秒につき38ダメージ)
CENTIPEDE2 (頭)	204	毒(30分の90秒につき20ダメージ)

分裂前に使用する攻撃。口から毒の弾を6発、上空へふき出し、Ayaがいる場所を中心とした一定範囲内(位置はランダムで決定)に降らせる。

回避法 足元を見ながら上下か左右に動き、弾の落下地点を示す「影」が周囲にない場所へ逃げる。ちなみに、CENTIPEDEに密接して立っているだけでも、意外と当たらない。

体当たり(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CENTIPEDE1 (頭)	138	毒(30分の132秒につき38ダメージ)
CENTIPEDE1 (胴1)	125	—
CENTIPEDE1 (胴2)	125	—
CENTIPEDE1 (尾)	138	—
CENTIPEDE2 (頭)	240	毒(30分の90秒につき20ダメージ)
CENTIPEDE2 (胴1)	240	—
CENTIPEDE2 (胴2)	240	—
CENTIPEDE2 (尾)	240	暗闇

分裂後に各パーツが使う。頭は、Ayaがいる方向へ直進。胴体は、ブーメランのような軌道で移動していく。尾は、Ayaがいる方向へ転がりながら直進。

回避法 「有効な戦略」の欄を参照。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	フィース	スキャン	スロウ	フリーズ	キル	サイコロ	ドリフト	盗み				
△	△	0	0	0	0	0	0	0	50	—	弾+30(90%)、攻撃力+1(10%)	ツール(100%)
△	△	0	0	0	0	0	0	0	50	—	回復剤3(90%)、命中距離+1(10%)	弾+30(100%)
△	△	0	0	0	0	0	0	0	50	—	回復剤3(90%)、CR回避+1(10%)	回復剤3(100%)
△	△	0	0	0	0	0	0	0	50	—	M79改2(100%)	毒治療薬(100%)
×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	—	クライスラー鎧3(100%)	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—

CRAB

クラブ【カニ】



CRAB1



有効な戦略

CRABを側面から追いかけて、「アワ」を使っているときに攻撃を当てる。「行動パターン」欄の内容を考慮すると、まず左右の腕を先に破壊したほうがいい。「ビーム掃射」は、バリア状態であれば回避する必要がなくなる(理由は後述)。ただし、CRAB2にはヘイスト状態でないとこの戦法が通じないので、画面中央で待ち、CRAB2が攻撃してくるときに敵の側面へまわりこんで攻撃を当てる戦法でいこう。

行動パターン

円軌道で横移動→停止をこまめにくり返ししながら、Ayaとの対角線上へ向かおうとする。戦闘開始直後をのぞけば、行動はほぼパターン化しており、横移動→停止を4回(CRAB2は5回)行なった時点で「アワ」を使い、ふたたび横移動→停止をくり返す。例外として、4の倍数回目の「アワ」は「ビーム掃射」に変わる。

CRABは、腕(ハサミ)が残っている数に応じて、防御力が変化するのが特徴。また、腕が両方または片方残っているときに胸がダメージを受けると、カウンター攻撃として「ハサミ射出」を使うほか、それまでの横移動→停止の回数に関係なく、横移動→停止を1回行なった直後に「アワ」または「ビーム掃射」を使う。

CRABが使う攻撃

アワ(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CRAB1(胴)	138	防御力低下
CRAB2(胴)	560	防御力低下

口から前方の広範囲に、大量のアワを放出する。

回避法 敵の側面へ行けば当たらない。敵の正面で回避することは、まず不可能。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	フレイ カル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
CRAB1(胴)	第3埠頭倉庫(機械部屋B)	32	856	※1	100	45	2510	100	10	15	不可	
CRAB1(左腕)	第3埠頭倉庫(機械部屋B)	27	420	65	100	45	0	80	－	12	不可	
CRAB1(右腕)	第3埠頭倉庫(機械部屋B)	27	420	65	100	45	0	80	－	12	不可	
CRAB2(胴)	クライスラー・ビル60F	59	6400	※2	72	80	10000	240	14	39	不可	
CRAB2(左腕)	クライスラー・ビル60F	59	1600	112	72	45	0	148	－	33	不可	
CRAB2(右腕)	クライスラー・ビル60F	59	1600	112	72	45	0	125	－	33	不可	

※1……CRAB1の防御力は、110(腕残り2本)→96(腕残り1本)→82(腕なし)と変化する
 ※2……CRAB2の防御力は、160(腕残り2本)→146(腕残り1本)→132(腕なし)と変化する

ビーム掃射(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CRAB1 (胴)	HP半減	—
CRAB2 (胴)	HP半減	—

分離した両目から、一定時間、地面へ向けてビームを発射。ビームは、Ayaめがけて射出角度を変えていく。攻撃判定はビームの着弾点にある。

回避法 「バリア」を使っておけば、完全無効化(PEバーを減らすことがなく、受けるダメージをゼロにする)が可能。「バリア」を使わないのであれば、とにかくビームの着弾点から離れること。ヘイスト状態なら回避しやすくなる。

ハサミ捕獲(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CRAB1 (左腕/右腕)	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイスト&ブレイズ消去
CRAB2 (左腕/右腕)	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイスト&ブレイズ消去

腕が両方あるとき、正面かつ近距離にAyaがいると使用する。左腕でつかみかかり、捕獲したら右の腕で攻撃。Ayaの残りHPを1にするほか、Ayaにかかっている特定の状態変化を消去する。

回避法 攻撃動作が見えたら、すぐに後方へ逃げれば回避可能だが、逃げるのが少しでも遅れるとつかまってしまう。

ハサミ振り(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CRAB1 (右腕)	152	—
CRAB2 (右腕)	580	—

正面かつ、近からず遠からずの位置にAyaがいるときに使う(左腕が破壊されている場合は、正面&近距離でも使用)。前進したあと右腕を振るう。

回避法 敵の側面へまわりこんでいくか、距離を離せば回避できる。

ハサミ射出(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
CRAB1 (左腕/右腕)	145	—
CRAB2 (左腕/右腕)	540	—

腕が1本でも残っているときに、胴がダメージを受けると、カウンターで両腕を前方へ発射。腕は一定距離を飛んだあと、胴へもどる。

回避法 腕の軌道上にいなければ当たらないが、腕を破壊するまで胴にダメージを与えなければ、使用そのものを封じることができる。

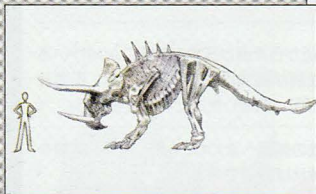


CRAB2

有効度		成功確率(%)								アッシュによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	ブレイズ	スキャン	スロウ	フリーズ	コンギル	トキシ	ナド	サド	アシッド			
△	△	0	0	0	0	0	0	0	50	—	AT4 (100%)	防御力+1 (80%)、攻撃力+1 (20%)
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—	—
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	—	—	クライスラー鍵6 (100%)	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	—	—	—	—

TRICERATOPS

トリケラトプス【トリケラトプス】



行動パターン

頭破壊前は、行き止まりまでゆっくり直進していき、そこで、Ayaのほうを向いて攻撃するか、さらに別の方向へゆっくり直進するかをランダムで選択。攻撃終了後は、ふたたび直進をはじめる。頭破壊後は、画面端までまっすぐ走る→方向転換という行動を3~4回ほどくり返したのち、『二連誘導電撃』を1~3回発射し、まっすぐ走るところからくり返す。

有効な戦略

頭破壊前は、方向転換(または『突進』)後の歩行しはじめたときか、『誘導電撃』を回避したときを狙って攻撃を当てる。画面端近くまで歩行しているTRICERATOPSに対しては攻撃せず、直後に『突進』がくることを想定して距離を離すこと。なお、2回以上連続して『突進』を出されると回避は困難なので、ダメージを受けたくない場合は、回避成功率を上げるためにヘイスト状態を維持しておこう。

頭破壊後は、敵が走っているあいだはなるべく回避に徹し、『二連誘導電撃』を回避したあとに攻撃を当てる。残りHPに余裕があるなら、敵が走っているところに攻撃を当ててもいい。

TRICERATOPS1



◀ヘイスト状態だと『突進』を回避しやすいが、回避に失敗したとき大ダメージを受けるのが欠点。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度 AT	ヒット率 ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
TRICERATOPS1(頭破壊前)	博物館(トリケラトプスの部屋)	33	862	100	65	80	0	0	10	0	不可
TRICERATOPS1(頭破壊後)	博物館(トリケラトプスの部屋)	33	1000	65	80	40	50000	60	10	10	不可
TRICERATOPS2(頭破壊前)	クライスラー・ビル40F	39	1200	140	65	80	0	0	13	0	不可
TRICERATOPS2(頭破壊後)	クライスラー・ビル40F	39	1600	96	80	40	2500	200	13	10	不可

TRICERATOPSが使う攻撃

突進(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TRICERATOPS1 (頭破壊前)	198	—
TRICERATOPS2 (頭破壊前)	375	—

頭破壊前に使う。Ayaがいるほうを向いたのち、高速でまっすぐ突進。最大3回連続で使ってくる (TRICERATOPSのHPが少ないほど、回数が多くなりやすい)。

回避法 TRICERATOPSが突進してくる前に、横へ移動することで避ける。敵との距離が近いと、回避が間に合わない可能性が高いので、事前にお互いの距離をある程度離しておくこと。それでも、2回以上連続で使われた場合は、ヘイスト状態でないと回避しきるのは困難だ。

誘導電撃(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TRICERATOPS1 (頭破壊前)	181	—
TRICERATOPS2 (頭破壊前)	336	—

頭破壊前に使う。Ayaのほうを向いてツノに電気を集中させ、1本の電撃を正面へ発射。電撃は曲線軌道でAyaを追尾していくが、動きに多少ランダムな要素が混じる。一定距離進んだところで電撃は消滅。

回避法 ツノに電気を集中する動作が見えたら、敵のツノの側面へ向かい、そこで停止していれば、電撃には当たりにくい。

二連誘導電撃(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
TRICERATOPS1 (頭破壊後)	181	—
TRICERATOPS2 (頭破壊後)	336	—

頭破壊後に使う。Ayaがいるほうへと向きを変えつつ小さなツノに電気を集中させ、計2本の電撃を正面前方へ連続発射。電撃の性能は「誘導電撃」と同じ。最大3回まで連続使用する。

回避法 TRICERATOPSがツノに電気を集中させはじめたら、敵の前足の側面 (「誘導電撃」のときよりも敵の後方) へ向かい、電撃発射後はそこで停止していればいい。なお、2〜3回連続で「二連誘導電撃」を使用してきた場合は、そのたびに反対側の前足の側面へ移動するようにすれば、スムーズに回避を行なえる。



◀ 「誘導電撃」のときよりも敵のやや後方に立つのがポイント。高い確率でダメージを受けずにすむ。



TRICERATOPS2

有効度		成功確率 (%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スロウ	ストップ	コンスタント	コールド	トランジスタ	サイレント	アシッド	盗み			
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	弾+6 (80%)、防御力+2 (10%)、攻撃力+2 (10%)	装弾数+1 (50%)、CR回復+1 (50%)
△	○	○	○	○	○	○	○	○	50	—	—	命中距離+1 (50%)、PE防御+1 (50%)
×	×	○	○	○	○	○	○	○	0	—	クライスラー量4 (100%)	—
×	×	○	○	○	○	○	○	○	0	—	—	—

T-REX

ティー・レックス
【ティラノサウルス】



行動パターン

Ayaが側面にいる場合はその方向へ振り向き、背後にいる場合は跳びのきつつ反転したあと「火炎放射」を使う。移動は、Ayaとの距離が離れているときに行なう場合が多い。どの攻撃を使うかは、Ayaがいる場所に応じて決まるが、「誘導ビーム」だけはお互いの位置に関係なく使用する(ただし使用確率は低い)。

T-REX



有効な戦略

T-REXの右手の先に立ち、「火炎放射」の動作が見えたら、敵の左足のツマ先まで移動。そこにいれば「火炎放射」には当たらないので、一方的にこちらの攻撃を当てることができる。「火炎放射」が終了したら、すぐさま敵の右手の先に行き、以下、最初からくり返そう。たまにくる「誘導ビーム」は、T-REXの影にAyaの影がふれる程度まで接近すれば、まず当たらない。



↑T-REXの右手の先をキープ。余裕があれば、この時点で攻撃を当ててもいい。



↑「火炎放射」の動作をはじめたら左足のツマ先へ。こうするとこの場所に炎はこない。



↑安心して攻撃を当てよう。位置調整しだいではクラブでの攻撃を当てることでもできる。



↑敵が炎をはき終えたら、再度右手の先へ行き「火炎放射」を待つ。以下このくり返しだ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	AT	ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
T-REX	博物館(中庭B(解除後))	35	2600	89	100	65	34464	256	10	32	不可		

T-REXが使う攻撃

かみつき(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
T-REX	205	—

正面の近距離にAyaがいるときに使用。右足を前に踏み出したあと、頭を下ろしてかみつ、さらに左へふり上げる。かみつく直前から、頭をふり上げたあとまで攻撃判定が出現している。

回避法 T-REXの頭の下で立ち止まらなければ、回避できる。ただし、攻撃範囲が見た目よりも広く、攻撃判定が出現している時間も長いので、敵が攻撃動作を終えるまでは近づかないこと。

火炎放射(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
T-REX	231	—

『かみつき』の攻撃範囲外にAyaがいるときに使用。右足を引いて上体を起こしたのち、口から火炎をはき出しつつ、左右に首を振る。最初に首を左右のどちらに振るかは、右足を引いた瞬間にAyaがいた方向に準じる。攻撃時間はとても長く、攻撃範囲もT-REXの前面すべてにおよぶほど広い。

回避法 ふれるだけでも数発連続でダメージを受けてしまう、非常に危険な攻撃だ。急いでT-REXの背後にまわりこむこと。

ただし、左ページの「有効な戦略」欄のとおりに行動すれば、最小限の移動範囲で回避できる。しかも、回避先は敵のターゲット(攻撃を当てるポイント)のそばなので、T-REXが炎をはいているあいだ、確実に攻撃を当てることが可能だ。

余談だが、はき出された瞬間の炎にふれた場合のみ、受けるダメージがゼロで、しかもAyaがダメージ・ポーズをとらないことが多い。

誘導ビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
T-REX	211	—

上体を起こしたあと、尾のつけ根からビームを2発つづけて発射。ビームはAyaを目指して飛んでいき(追尾方向は、多少ランダムに変化する)、地面に着弾すると、そこに攻撃判定が出現する。『かみつき』や『火炎放射』とちがい、いつ使うかに明確な法則性はない。

回避法 その場から動こうか動かないが、当たるときは当たるというやっかいな攻撃。ただし、T-REXの影にふれるくらいの距離まで接近していると、当たらないことが多い。



↑「誘導」ビームの動作が見えたらT-REXの影にふれるくらいの距離まで接近。



↑その場所を占めていると、ビームはAyaをそれるように着弾する。

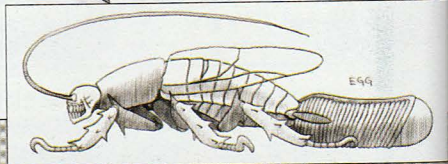
有効度	成功確率(%)										落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリテ	メキシ	スウ	フコソ	トル	キル	ネド	サア	アシド	盗み	アシッドによる追加ダメージ	
△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	50	—	
											M8000(100%)	ツール(100%)

COCKROACH

コックローチ【ゴキブリ】



COCKROACH



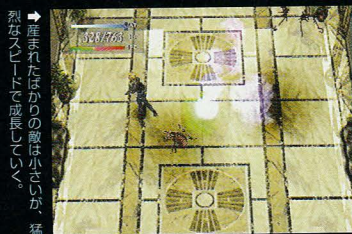
行動パターン

戦闘開始直後など、画面上にCOCKROACHが1体しかない場合は、足をバタつかせて産卵を行なう。そして、後部に卵をつけたまま約25～30秒間行動したあと、卵を切り離して飛行を開始。切り離された卵は数秒後に破裂して、もう1体のCOCKROACHが産まれる。産まれたばかりのCOCKROACHは身体が小さく、最大サイズに成長するまでの約24秒間（この時間は初期値で、新しいのが産まれることに少しずつ短くなっていく）は移動以外の動作（『触角』や産卵）を行なわない。ただし、HPなどの能力値は、産まれた直後から最大サイズのものと同じになっている。

地面にいるCOCKROACHは、Ayaのほうを向きつつ高速移動→停止をくり返し、『触角』で攻撃を行なう。飛行しているCOCKROACHは、Ayaのほうを向きつつゆっくり移動し、『毒霧』で攻撃。2体のうちどちらか一方が倒されると、残ったほうは産卵を行ない、ふたたび2体が増えようとする（飛行しているほうが残った場合は、地面に降りてから産卵）。



←戦闘開始時には1体しか画面上にいないため、すぐさま産卵をはじめない。



→産まれたばかりの敵は小さいが、猛烈なスピードで成長していく。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度 AT	クリティカル ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
COCKROACH	クライスラー・ビル50F	49	4800	104	96	40	5000※	321※	13	18	不可

※……EXPとBPの数値、および落とすアイテムは、COCKROACHをすべて倒した時点で得られるもの（＝何体倒しても得られるEXP、蓄積されるBP、落とすアイテムは変化しない）

有効な戦略

画面上のCOCKROACHを全滅させれば戦闘に勝利できる。しかし、COCKROACHが2体いるときに一方を倒すと、残ったほうは産卵を開始。卵を切り離す前にその残ったほうを倒さないかぎり、ふたたび2体に増殖してしまう。増殖を防ぐためには、敵が2体が増えたら、それぞれへ与えたダメージ量になるべく均等になるように、攻撃を当てていくといい。そうすれば、一方を倒したあと、残ったほうをすぐに(卵を切り離す前に)倒すことが容易となる。

敵の攻撃はいずれも攻撃力が高いため、戦う前に防具の防御力とPE防御を上げておきたい(最低でも150以上、できれば200以上ほしいところ)。それでも、受けたダメージの回復に追われてなかなか攻撃を行えない場合は、『ヘイスト』を多用しよう。ヘイスト状態ならば、地面にいる敵の側面へまわりこむだけで『触角』をかわせるため、ダメージを受けずに戦うことが十分可能だ。

余談だが、戦闘開始直後はCOCKROACHが1体しかいないので、卵を切り離す前にそいつを倒してしまえば、2体が増殖されることなく勝利できる。しかし、それを実践するためには、たとえ『リバート』を併用しても、武器の攻撃力が350くらいは必要。



←防具の防御力やPE防御が低いと受けるダメージは200以上強化した防具を装備していない場合、あまり負ける危険性がある



COCKROACHが使う攻撃

触角(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
COCKROACH	420	—

地面にいるCOCKROACHが使用。その場で足を激しく動かしたあとAyaへ近づき、左右の触角のうちAyaに近いほうを振るう。2回連続で使うのが基本で、COCKROACHの残りHPが減ってくると3回連続で使いはじめるが、まれに1回しか使わないときもある。

回避法 敵がAyaへ近づきはじめる瞬間から、なるべく速くまで離れていけば回避できる。ただし、近距離で『触角』の動作に入れた場合は、ヘイスト状態でないと回避が困難。ちなみに、ヘイスト状態ならば敵の側面へまわりこむことでも回避できる。



←『触角』は攻撃範囲が広いうえ、数回連続でくるので、すべて避けるにはプレイヤーの回避技術が要求される。

毒霧(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
COCKROACH	460	毒(30分の30秒につき20ダメージ)

飛行中のCOCKROACHが使用する。Ayaを捕捉したあと、その方向を向いて触角をたらし、紫色の弾を投下。弾は、地面に落ちると霧になって少し前方へ流れ、一定時間で消滅する。

回避法 まともに当たると数発連続でダメージを受けてしまう、危険な攻撃。しかし、攻撃動作が見えたらすぐにその場所から遠く離れ、霧が消えるまで近づかないようにすれば、当たることはない。

有効度		成功率(%)										アシッドによる追加ダメージ		落とすアイテム (カッコ内は出現確率)		盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	
ヒート	フリーズ	ネマン	スロウ	フリーズ	コンクリート	キル	サテ	サテ	アシッド	盗み	—	アシッドによる追加ダメージ	—	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	—	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	—
×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	アシッドによる追加ダメージ	—	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	—	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)	—

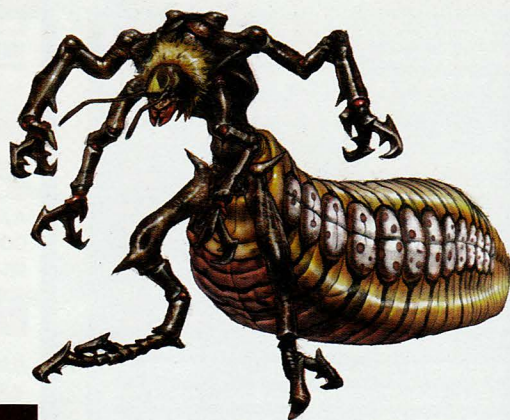
クライスラー鍵5(100%)※

BEE

ビー【ハチ】



BEE3



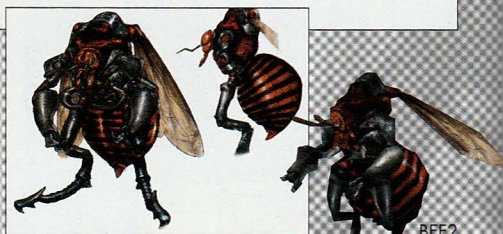
行動パターン

戦闘開始時にいるのはBEE3のみで、BEE1とBEE2は、戦闘中に画面の左上または右上から現れる。

BEE1は、出現したあと画面内を「U」の字を描くように飛行。反転する場所（つまり「U」の字の上端）では、BEE3が攻撃中でなければ「回復」を使う。

BEE2は、Ayaのほうを向く→直線的にゆっくり移動→停止→攻撃（何もしない場合もある）→Ayaのほうを向く→……をくり返す。

BEE3は、つねに画面中央で止まっており、「ビームカッター」の動作中のをぞげば移動しない。残りHPが減ってくると、BEE2を呼び出したり、「ビッグバン」を使うようになる。

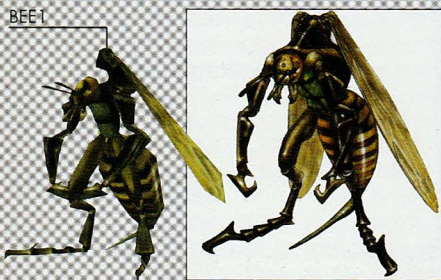


BEE2

有効な戦略

BEE3さえ倒せば戦闘に勝利できるが、強力な武器がないと勝ち目は薄い。最低でも、攻撃力250以上、命中距離110以上、「ダブルコマンド（またはトリプルコマンド）」と「バースト」の追加効果が付属している武器がほしいところだ。攻撃するさいは、「バースト」の追加効果を利用して、BEE3と「回復」を使うBEE1の両方にダメージを与えていくのが理想。BEE1がいなくなるときには、BEE3を集中攻撃しよう。BEE2は、無視しても倒してもいい。

なお、残りHPが減ってきたBEE3が「ビッグバン」を使いはじめると、AyaのHPが尽きる可能性が高くなるので、事前に「ブリレイズ」をかけておくように。



BEE1

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度 ATバー ヒット率	リテラル ヒット率	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ B.P.	逃走
BEE1	クライスラー・ビル70F	74	800	112	104	80	0	30	10	12	不可
BEE2	クライスラー・ビル70F	74	3000	150	88	50	128	100	13	37	不可
BEE3	クライスラー・ビル70F	74	15000	200	72	30	20000	400	17	58	不可

BEEが使う攻撃

毒針 (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE1	560	毒(30分の60秒につき40ダメージ)

Ayaがいる場所を捕捉後、針をかまえて突進。画面上に出現した直後は使わず、また、一度使うとしばらくのあいだは使用しなくなる。

回避法 BEE1との距離を離すだけで、容易に回避できる。

回復 (特殊能力)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE1	—	—

BEE3が攻撃動作中でない場合に、BEE1が画面上部で反転しながら使う。BEE3のHPを800回復(BEE3が受けているダメージ量が800未満なら、その数値ぶん回復)。

回避法 BEE1が画面上部まで行く前に倒すのが、一番の対処法だ。

引っかき (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE2	760	—
BEE3	920	—

Ayaとの距離が近い場合に使用。BEE2はAyaめがけて跳びかかったあと右前脚を振る。BEE3はその場で、右脚すべてを使って攻撃。

回避法 距離を離せば回避できるが、BEE3の「引っかき」は攻撃動作を見てから避けるのが困難なので、「ビームカッター」を回避するとき以外はBEE3に接近しないほうがいい。

針状ビーム (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE2	980	混乱

前方へ小さくジャンプしたあと、Ayaがいる位置を捕捉し、その周辺へ針状の弾を7発撃ちこむ。

回避法 BEE2が小さくジャンプしたら、すぐに距離を離していけば回避できる。

ビームカッター (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE3	840	—

Ayaが画面左寄りにいる場合は左上へ移動後、右寄りにいる場合は右上へ移動後、中央寄りにいる場合はその場にとどまるか後退してから使用する。前脚から三日月状の大型カッターを、背中からふたつの小型カッターを発射。大型カッターは直進し、小型カッターは蛇行しながら飛んでいく。

回避法 攻撃動作が見えたら、横へ移動して大型カッターを回避。小型カッターは、BEE3の側面まで大きくまわりこむか、BEE3の正面&遠距離に行けばかわせる。なお、BEE3に密接すると、正面にいても大型カッターは当たらない。

ビッグバン (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
BEE3	700	防御力低下

残りHPの少なくなったBEE3が使用。Ayaがいる場所にエネルギーを集中させる。

回避法 回避は不可能なうえ、攻撃を受けている途中にほかの敵の攻撃まで受けてAyaの残りHPがゼロになる可能性が高い。事前に「プリレイズ」を使っておきたいところだ。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	スモーク	スロウ	ブーン	キル	サイアード	アビリティ	アシッド	盗み			
×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—
×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—
×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	—	クライスラー鍵7(100%)	—

Eve・第1形態



Eve・第1形態



行動パターン

その場に立ったまま、Ayaがいるほうへ身体の向きを変えるのみ。『ビーム』を撃つときは、周囲にまわっている光を、かざした右手に集める。

有効な戦略

敵の近くで待ち、『ビーム』は横へ移動して回避。その後、つぎの『ビーム』がくるまでのあいだに攻撃を当てる。これをくり返そう。



◀敵はその場を動かす、使う攻撃も『ビーム』のみ。落ちついて戦えば負けることはない。

Eve・第1形態が使う攻撃

ビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第1形態	17	—

Ayaがいるほうへと向きを変えつつ、右手に光を集中させたあと、青白いビームを撃つ。

回避法

ビームが発射される直前から、横へ移動するか、Eve・第1形態の側面へまわりこんでいけば回避できる。



↑Eve・第1形態の手に光が集中したら、回避動作へ。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	Aバースト率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ	ダメージ	逃走
Eve・第1形態	カーネギー・ホール(ホール舞台)	1	40	9	60	10	0	0	0	2	0	不可
Eve・第2形態(けいこ)	カーネギー・ホール(けいこ場A)	4	92	5	60	20	0	0	0	4	0	不可
Eve・第2形態(馬車)	セントラル・パーク(馬車乗り場)	14	300	18	100	40	0	0	0	7	0	不可
Eve・第4形態(頭)	自由の女神前	37	1900	100	120	40	0	0	0	10	0	不可
Eve・第4形態(胴)	自由の女神前	37	1700	75	120	40	0	0	0	10	0	不可
Eve・第4形態(足)	自由の女神前	37	2300	50	120	40	0	0	0	10	0	不可
Eve・最終形態	自由の女神前	35	2300	62	115	60	0	0	0	—	0	不可

Eve・第2形態

(けいこ場)

Eve・第2形態



Eve・第2形態(けいこ場)が使う攻撃

ツメ..... (物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第2形態(けいこ場)	30	—

お互いの距離が近いときに使用。ツメを振るう。

回避法 回避は困難なので「両手ビーム」の動作中以外は敵に接近しないこと。

両手ビーム..... (PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第2形態(けいこ場)	21	—

「ツメ」が届かない距離で使う。Ayaのほうを向きつつ両手に光を集め、平行した2本のビームを発射。発射中にビームの角度を変えるときもある。

回避法 両手に光を集めるのが見えたら敵の前面へ近づけば、たとえビームの角度を変えられても、ほとんど動かずに回避できる。

行動パターン

つねにAyaのほうを向きつつ、画面内を直線的に動きまわる。Ayaとの距離が近ければ「ツメ」、遠ければ「両手ビーム」で攻撃を行なう。

有効な戦略

敵が移動しているときはお互いの距離を少し離しておき、「両手ビーム」の動作が見えたらフトコロにもぐりこんで、こちらの攻撃を当てる。以上の動作をくり返そう。



◀Eve・第2形態は「両手ビーム」を発射する直前に少し前進する。フトコロにもぐりこむさいは、近づきすぎないよう注意。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	フリーズ	メラン	スロウ	フリーズ	トルネ	サイア	アシッド	盗み				
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	(非所持・100%)	—	
×	×	0	0	0	0	0	0	50	—	(非所持・100%)	PE防御+1 (80%)、 PE防御+3 (20%)	
△	△	0	0	0	0	0	0	50	—	(非所持・100%)	PE防御+3 (80%)、 防御力+3 (20%)	
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	(非所持・100%)	—	
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	(非所持・100%)	—	
△	△	0	0	0	0	0	0	0	—	(非所持・100%)	—	
△	△	0	0	0	0	0	0	50	—	(非所持・100%)	(非所持・100%)	

Eve・第2形態

(馬車)

行動パターン

馬車のまわりを浮遊して、Ayaとの距離が近い場合は基本的に「ツメ」、遠い場合は「ビーム」を使う。「ビーム」使用時は上空へ離脱し、攻撃後、離脱をはじめた地点へもどってくる。

有効な戦略

移動中のEve・第2形態に対して、接近すれば「ツメ」を、離れば「ビーム」を誘うことができる(ただし、Eve・第2形態が馬車の中央下部にいるときは、お互いの距離が近くても「ビーム」を使ってくる)。敵が画面の左にいるときは「ツメ」を、それ以外の場合は「ビーム」を誘って、回避したあとにこちらの攻撃を当てるようにするといいたい。ちなみに、戦闘開始直後ののぞけば、敵は移動をはじめてから約3秒後に攻撃を行なってくる。覚えておけば、「ツメ」がくるタイミングを読みやすいはずだ。



◀Eve・第2形態が上空へ飛んでいったら、馬車の中央で待ち、上空から電光が走るのを確認する。



◀電光が走った地点にビームがくるので、すぐにその地点から離れる。すばやい反応が必要だ。



→Eve・第2形態がこの場所にいるときは、たとえAyaとの距離が近くても絶対に「ビーム」を使ってくる。



Eve・第2形態(馬車)が使う攻撃

ツメ……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第2形態(馬車)	85	—

Ayaとの距離が近いときに使用する。両手を胸元へ持ってきたあと、右手を横に振る。

回避法 Eve・第2形態が両手を胸元に持っていくのが見えたら、すぐに距離を離せば回避できる。しかし、「ツメ」の攻撃範囲は意外に広いので、回避が少しでも遅れるとダメージを受けてしまう。できれば、敵が攻撃してくるタイミングを覚え、早めに回避をはじめよう。

ビーム……………(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第2形態(馬車)	70	—

Ayaとの距離が離れているときに使うが、Eve・第2形態が馬車の中央下部にいるときは、距離に関係なく使用する。上空へ舞い上がったあと、馬車上へビームを照射(場所はランダムで決定)。攻撃終了後は、上空へ舞い上がりはじめた地点へもどる。

回避法 Eve・第2形態が上空へ向かったら、馬車の中央で待つ。ビームが照射される直前に、照射位置へ細い電光が走るの、すぐにそこから一番離れられる場所まで移動すればビームを回避できる。なお、電光には攻撃判定がない。

Eve・第4形態

行動パターン

攻撃と攻撃のあいだは、その場でとどまっているか、直線的に移動する(移動方向は、Ayaが近づいてくると逃げ、Ayaが逃げると追いかける傾向あり)。なお、『触手振り下ろし』か『触手つかみ』のあとは、攻撃開始地点まで後退してから、とどまるか移動するかを決めることが多い。どの攻撃を使うかはAyaがいる位置で決まるが、すでに破壊されているターゲットが使う攻撃は選択されない。

有効な戦略

Eve・第4形態の前面に接近して待つ。敵は攻撃動作を終えた時点から数えて、移動した場合は1秒弱、移動しなかった場合は3秒弱でつぎの攻撃を出してくるため、その直前に敵との距離を離す。このとききた攻撃が『触手振り下ろし』か『触手つかみ』だった場合は、これで回避できるので、回避後に接近して攻撃を当てよう。『火炎弾』や『針状弾掃射』だった場合は、すぐに敵へ密接するまで近づき、攻撃を当てるといい。

3か所あるターゲットは、2(胴)→3(足)→1(頭)の順で破壊していくのがオススメだ。ただし、『バースト』の追加効果がついた武器ならば、すべてのターゲットをまとめて攻撃できるので、どのターゲットを指定してもかまわない(ロケットランチャータイプの武器でも同様)。なお、ターゲット2か3を破壊したあとは、敵が『回転三日月カッター』を使い始める。これがきたら、敵の下へもぐりこみ、攻撃を当てよう。



Eve・第4形態



◀敵の前面に接近すれば、『触手振り下ろし』か『触手つかみ』を誘える。それを避けて攻撃だ。

Eve・第3形態について

Day5の最後の決戦で、Evelは第4形態まで進化している。Day2で戦ったときは第2形態だったので、第3形態はどうしたのかということになるが、博物館4Fで完全体やどしていた状態がそれなのだ。AyaはこのときのEveとも対峙するものの、直後にEveが博物館の外へ運び出されるため、結局、この形態とは戦わずじまいとなる。



Eve・第4形態が使う攻撃

触手振り下ろし(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態	229	—

前方にAyaがいるときに使う(Ayaとの距離が極端に離れている場合をのぞく)。Ayaめがけて跳びかかり、触手を輝かせながら縦に振り下ろす。

回避法 後方か横へ移動すれば回避できるが、少しでも移動が遅れると避けきれない。



↑「有効な戦略」の欄を参照すれば、移動をはじめるタイミングがわかるだろう。

↑なお、逃げる途中で移動角度を左45度に曲げると、より回避しやすくなる。

三日月カッター(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態(頭)	190	—

背中側にAyaがいるときに使う。頭部に生えた両手から、Ayaの周囲へ三日月状の弾を大量発射。

回避法 回避はまず無理だが、敵の背後へ行かなければ使われることもない。

回転三日月カッター(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態(頭)	190	—

ターゲット2か3の破壊後に、ターゲット1がはいじめる。画面中央に飛んでいったあと、回転しながら三日月状の弾をバラまく。回転速度が遅く攻撃時間が短い場合と、その逆の場合がある。

回避法 敵に密接すればこの攻撃には当たらない。距離によっては攻撃終了時に接触ダメージを受けてしまうが、敵が攻撃を終了させたらすぐに距離を離せば回避可能だ。

触手つかみ(PE攻撃)

敵名称	色	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態(頭)	白	181×4	—
Eve・第4形態(頭)	黄	181×3	混乱
Eve・第4形態(頭)	青	181×2	防御力低下
Eve・第4形態(頭)	赤	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイト&ブレイズ消去

前方かつ近距離にAyaがいるときに使う。Ayaに接近して触手でつかみかかり、捕獲できたらビームを当てる。捕獲後の攻撃は、触手から発していた光の色により決定(白色の場合はビームを4発、黄色ならビーム3発+混乱の状態変化、青色ならビーム2発+防御力低下の状態変化)。赤色の光を発していた場合は、Ayaの残りHPを1にして、特定の状態変化(表内参照)を消去するビームを1発当てる。

回避法 「触手振り下ろし」と同じ方法で回避するのが、もっとも確実だ。

針状弾掃射(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態(頭)	150	—

前方かつ遠距離にAyaがいるときに使う。右手から、針状の弾を広範囲に発射。弾の着弾点はAyaとの距離で決定するが、真下には撃てない。

回避法 敵に密接すれば回避できるが、接近が遅れると何発もダメージを受けてしまう。逆に、最初から距離を離すことで、受ける回数を1〜2発に減らすという手もある。

火炎弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・第4形態(足)	177	—

前方の遠距離にAyaがいるときに使う。Ayaめがけて、2発の火炎弾を4連射(ターゲット1と2の破壊後は8連射)。火炎弾は地面に当たると爆炎を上げるが、この爆炎にも攻撃判定がある。1発撃つごとに弾の発射角度を少し変えるのが特徴。

回避法 敵の横へまわりこむことでも回避可能だが、火炎弾のあいだを通して敵に接近し、密接するのがベスト。

Eve・最終形態

Eve・最終形態



行動パターン

画面内を曲線軌道で高速飛行したあと(残りHPが少なくなると、さらに飛行速度が上がる)、低速で移動しはじめる。約5秒間低速移動したあとか、Ayaが近づいたとき、またはAyaから攻撃を受けたときに、それぞれの状況に応じた攻撃を使用。なお、接触判定は持っていない。

有効な戦略

お互いの距離をある程度開いておき、敵が低速で移動しはじめたら2発ほど攻撃を当てる方法がオススメ。これなら、『呪縛』は受けるしかないが、『光の矢』であれば回避できる。『呪縛』によるスロウ(停止)状態は、敵の攻撃を回避したいときだけ『ヘイスト』や移動制限治療薬などで治療すればいい。

翼(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・最終形態(左の翼)	162	毒(30分の90秒につき42ダメージ)
Eve・最終形態(右の翼)	162	スロウ(低速)

Ayaと接近している場合に使用する攻撃。左右どちらかの翼を振るう(どちらの翼を振るったかにより、与える追加効果がちがう)。

回避法 敵の下をくぐって背後にまわるか、距離を離せば回避することが可能だが、たとえヘイスト状態でも確実性は低い。

Eve・最終形態が使う攻撃

呪縛(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・最終形態(紫の光)	162	スロウ(停止)
Eve・最終形態(緑の光)	170	バリア&ヘイスト&ブリーズ消去

約5秒間低速で移動したあとか、移動途中でAyaからの攻撃を受けた直後に使う。両手を胸元へ持ってきたあと、Ayaがいる場所に、紫色か緑色の光を発生。色により、攻撃力と追加効果が異なる。

回避法 移動による回避は不可能。『呪縛』は遠距離でしか使ってこない攻撃なので、敵に近づけば使用を封じることができる(ただし、かわりに『翼』を使われてしまう)。

光の矢(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve・最終形態	190	防御力低下

画面外へ離脱したあと、「画面が切り替わった瞬間にAyaがいた場所」を狙って光の矢を放つ。矢は地面に刺さったのち、広範囲に攻撃判定を発生。矢を投げたあと、Eve・最終形態は、離脱をはじめた場所へもどってくる。

回避法 敵が画面外へ離脱したら、その時点でAyaがいた場所から、なるべく距離を離せる方向へ移動すればいい。

完全体・第1形態

アルティメットビーイング [ULTIMAT EBEING]

行動パターン

Ayaがいる場所を捕捉してそこから少し離れた位置へ移動→空中に静止→「波動」を使用……をくり返す(移動は最大2回までつづけて行なう)。残りHPが最大HPの半分を切ったら、ダメージを受けたときに、カウンター攻撃の「エネルギー放射」を使う場合がある。

有効な戦略

敵に接近して攻撃を当てたあと、離れて「波動」を回避。このくり返してOK。ただし、一度に複数回の攻撃ができる武器を使う場合は、いきなりくる「エネルギー放射」に対応できるよう、ある程度ダメージを与えたあとは連射数を1〜2発におさえること。

完全体・第1形態が使う攻撃

波動……………(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第1形態	178	—

身体を丸めたあと、周囲に波動を放射。攻撃判定は広がっていく「輪」の内側にあり、「輪」が消えはじめたと同時に消滅する。

回避法 広がってくる「輪」の外まで逃げれば、攻撃に当たらない。



完全体・第1形態

エネルギー放射……………(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第1形態	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイズ&ブリーズ消去

残りHPが最大HPの半分以下になった完全体・第1形態が、ダメージを受けたときに一定確率でカウンター攻撃として使う。地面に落ちたあと、爆音をあげて周囲にエネルギーを放射。なお、この攻撃は、一度しか使用しない。

回避法 地面に落ちた直後の完全体・第1形態に密接すれば、ダメージを受けずにすむ。ただし、攻撃動作の終わりぎわに、消えていた「敵の接触判定」が復活するので、すぐにその場を離れないと接触ダメージを受けてしまう可能性がある。

敵名称	出現場所	レベル	HP	防御力	蓄積速度	ATバー ヒット率	クリティカル	EXP	BP	ダメージ 接触	ダメージ BP	逃走
完全体・第1形態	巡洋艦(後部甲板)	37	1500	50	80	40	0	0	0	10	0	不可
完全体・第2形態(闘)	巡洋艦(後部甲板)	37	1800	※1	※2	70	0	0	0	10	0	不可
完全体・第2形態(翼)	巡洋艦(後部甲板)	37	1200	※3	※4	50	0	0	0	—	0	不可
完全体・第3形態	巡洋艦(後部甲板)	38	4300	60	120	60	0	0	0	10	0	不可
完全体・第4形態	巡洋艦(後部甲板)	38	※5	1200	80	70	0	0	0	—	0	不可

※1……完全体・第2形態(闘)の防御力は、68(合体中)→98(分離後)→68(翼破壊後)と変化する

※2……完全体・第2形態(闘)のATバー蓄積速度は、120(合体中)→75(分離後)→125(翼破壊後)と変化する

※3……完全体・第2形態(翼)の防御力は、89(合体中)→50(分離後)と変化する

完全体・第2形態

完全体・第2形態



行動パターン

ふたつのパーツ(翼と胴)によって構成されているのが特徴。翼と胴が合体しているあいだは、空中をゆっくり移動し、『電磁弾』か『電磁ビーム』を使う。

いずれか一方のパーツの残りHPが、最大HPの約60%を下まわると、分離して個別に活動をはじめ。胴は、Ayaのほうを向きつつも、Ayaから逃げるように画面端を移動していく(ただし、翼破壊後は画面中央へも行くようになり、攻撃のバリエーションも増加)。翼も、Ayaのほうを向きつつAyaから逃げるように移動するが、移動範囲は限定していない。

翼と胴の防御力は、合体中、分離後、翼破壊後で変化。翼が破壊されているかどうかに関係なく、胴が破壊された時点で第3形態へ進化する。

有効な戦略

合体中は、敵と近い距離をキープしつつ、攻撃をかわしたあとにこちらの攻撃を当てるだけでいい。

分離後は、まず翼の破壊を目指したいところだが、翼に攻撃を当てるのは意外と大変だ。うまく攻撃を当てられない人は、『リバレート』を併用するか、翼を無視して胴の破壊を目指してもかまわない。どちらにしても、胴や翼はAyaから逃げるように移動するので、連射度の高い武器を使う場合は、連射数を1~2発におさえること。それ以上だと、敵が武器の有効範囲外に出てムダ弾になる可能性が高いからだ。

胴を攻撃する場合は、まず胴へ接近して『跳びつき』を誘い、それを回避した直後に攻撃を当てるといい。『テイルビーム』がきた場合は回避を優先し、安全な場所まで移動できたら攻撃しよう。

ちなみに、合体中の敵の胴へ720ポイント近くまでダメージを与えたあとに『リバレート』を使うと、運がよければその時点で胴の残りHPがゼロになり、分離させずに倒すことが可能だ。

有効度		成功確率(%)								アシッドによる追加ダメージ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒット	ブレイス	スキミング	スロウ	フリーズ	キル	トランド	サイア	アッド	盗み			
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	(非所持・100%)	弾+30(80%)、フル回復(20%)
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	(非所持・100%)	(非所持・100%)
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	(非所持・100%)	ガラクタ(100%)
△	△	○	○	○	○	○	○	○	50	—	(非所持・100%)	万能ツール(100%)
×	×	○	○	○	○	○	○	○	50	—	(非所持・100%)	ガラクタ(100%)

*4……完全体・第2形態(翼)のATバー蓄積速度は、120(合体中)→100(分離後)と変化する

*5……完全体・第4形態のHPは、15(イベント前)→7992(イベント後)と変化する

完全体・第2形態が使う攻撃

電磁弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態	228	—

合体中にのみ使う。胸から光を発したあと、青白い弾を3発連射。弾はまっすぐ飛んでいくが、途中で一度だけ、Ayaがいる方向へと角度を変える。

回避法 攻撃動作が見えたら、敵の側面へとまわりこんでいけば回避可能。

電磁ビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態	189	—

合体中にのみ使う。翼の両端を輝かせたのち、Ayaめがけて平行した2本のビームを4連射。ビームの発射角度は、1発ごとに異なる。

回避法 攻撃動作が見えたらすぐに敵と密接すれば、ビームには当たらない。

連射弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態(翼)	172	—

分離後に翼が使う。Ayaを中心とした一定範囲内を狙って、小さな弾を9発連射する。1発撃つごとに、その反動で翼は少しずつ後退していく。

回避法 翼の真下へもぐりこめば当たらない。真下へ行くのが間に合わない場合は、逆に翼から離れていくと、弾を回避しやすくなる。

電磁ネット(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態(翼)	178	—

分離後に翼が使う。後退したあと、両翼のあいだに電撃を張り、Ayaめがけて突進、ある程度の距離を進んだところで反転する。合計3回攻撃を行なう。

回避法 横へ移動すれば回避可能。ただし、攻撃は3回連続でくるので、そのたびに回避方向を変えていく必要がある。

跳びつき(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態(胴)	223	—

分離後に胴が使う。Ayaが近くにいたら、Ayaのほうを向いて立ち上がり、倒れこむように両手を振り下ろす。翼破壊後は、「距離に関係なくAyaめがけて飛びかかり(または移動して接近し)、両手を振り下ろしたあと逃げていく」という動作も加わる。

回避法 胴が立ち上がったなら、すぐに距離を離すか横へ移動すれば回避できる。

テイルビーム(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第2形態(胴)	212	—

分裂後に胴が使う。尾から光を発したあと、胴の正面へビームを発射。もしくは、側面や後方へビームを発射したあと、Ayaめがけてビームの発射角度を変えていく。翼破壊後は、画面中央へ跳んでいった直後に使用する場合もある。

回避法 尾から光を発しているあいだに、胴の右斜め前か左斜め前へ移動。ビームの発射方向が胴体の正面だった場合は、これだけで回避できる。一方、発射方向が側面や背面だった場合は、Ayaめがけてビームの発射角度が変化してくるので、胴の周囲をまわって回避すること。



◀尾から光を発していたら、すぐに胴の斜め前方へ向かい、ビームが発射される方向を確認。



◀発射方向が胴の横だった場合は、胴に接近しつつ周囲をまわることで、ビームから逃げよう。

完全体・第3形態

行動パターン

Ayaのほうを向いて移動しつつ、『コンボ』1～3回→『誘導弾』1回→『コンボ』1～3回……の順で攻撃を行なう。ただし、完全体・第3形態の残りHPが減ってくるのに比例して、『コンボ』の使用回数は減少。逆に『誘導弾』の使用率が上がるほか、それまで使わなかった攻撃を使いはじめめる。なお、浮遊位置が高いため、Ayaとぶつかる(接触ダメージが発生する)ことはない。

有効な戦略

戦闘開始時をのぞけば、完全体・第3形態は移動をはじめから約3秒後に停止し、その直後、『コンボ』などの攻撃を使ってくる。敵が移動しているうちに画面端以外の場所へ行き、敵の攻撃を回避したあとにこちらの攻撃を当てよう。『誘導弾』は、敵に近づけば当たらないうえ、至近距離で攻撃を当てるチャンスなので、『ヘイスト』を使ってでも急いで密接をはかること。

『エネルギー放射』は回避するだけで手いっぱいだが、Ayaの残りHPが1の場合やバリア状態のときは、受けるダメージがゼロになるので、気にせず敵に接近して攻撃を当ててかまわない。

↑ 敵が移動しているときは、そのあとの攻撃に対応するため、画面端から離れておく。



↑ 敵が停止したら、とりあえず後方か反時計まわりに移動。特定の攻撃を回避できる。



↑ 『誘導弾』を使ってきた場合は、急いで完全体がいる場所へ行き、攻撃する。



完全体・第3形態

完全体・第3形態が使う攻撃

コンボ(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第3形態	182+186	—

Ayaに跳びかかって、まず右足で蹴りつけ、さらに両手のコブシを振り下ろす。

回避法

回避法には以下の3種類がある。
①横へ移動して回避。ただし、「敵に対する真横方向」へ移動しないと1発目の蹴りを回避しづらいのが欠点。

②距離を離して蹴りを回避後、敵がコブシを振り下ろす直前に左へ45度～90度曲がって避ける。2発目のコブシを避けるタイミングがむずかしい。

③事前に「ヘイスト」をかけておき、敵の周囲を反時計まわりに、やや大きめの円を描くように移動して回避。PEバーを消費してもかまわないのであれば、これがもっとも簡単な方法だ。



←①の方法は、攻撃を避けるときの移動角度が重要。アナログコントローラだと少し簡単になる。



→②は①の逆で、蹴りは回避しやすいが、コブシを左に曲がって避けるタイミングがむずかしい。

誘導弾(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第3形態	205	—

画面4スミのいずれかへ飛んでいったあと、両手の前に光を集中させ、大量の弾を連射。弾はAyaがいる場所を中心とした一定範囲内にランダムで着弾する。完全体・第3形態の残りHPが減ってくると、この攻撃を最大3回まで連続して使うようになる。

回避法 敵と密接すれば、弾に当たらずにすむ。
なお、画面端に沿って接近していくと、弾に当たりにくい。

瀕死の一撃(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第3形態	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイスト&ブリーズ消去

完全体・第3形態の残りHPが減ってくると使いはじめる。背中にある翼のような右手でつかみかかり、捕獲したら光を撃ちこむ。Ayaの残りHPを1に減らし(Ayaの残りHPが1だった場合は2ダメージを与える)、特定の状態変化(表内参照)も消去。

回避法 動作を見てからの回避は困難。攻撃がくるとを想定し、後方が、敵の左手方向へ移動しておくことで回避する。

混乱の呪縛(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第3形態	0	混乱

完全体・第3形態の残りHPが減ってくると使いはじめる。Ayaの足元から紫色の光を発生。攻撃力はゼロだが、一定確率でAyaを混乱状態にする。

回避法 移動による回避は不可能だが、混乱状態になる確率はあまり高くない。

エネルギー放射(PE攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第3形態	HP半減	—

完全体・第3形態の残りHPが減ってくると使いはじめる。画面中央あたりへ飛んでいき、爆音をあげて周囲にエネルギーを放射。

回避法 敵から一定距離の場所にいれば当たらない(距離は下の写真を参照)。ちなみに、バリアで完全無効化(PEバーを減らすことなく、受けるダメージをゼロにする)が可能のほか、Ayaの残りHPが1なら、受けるダメージはゼロになる。



←攻撃判定の出現前に見える「円状にならんだ光の柱」の少し内側が、安全地帯となっている。甲板の模様でも、安全地帯の位置を見きわめることが可能。

完全体・第4形態

行動パターン

本体は画面内を飛行するのみで、攻撃は周囲に浮遊している4つの物体(ビット)が行なう。なお、完全体・第4形態、ビットともに接触判定を持っていない。

有効な戦略

確実に敵へ攻撃を当てていくのみ(ただし、特定の攻撃以外では1~2ダメージしか与えられない)。複数のビットが短時間のうちに「ビーム」を発射した場合、直後に「ビーム」がくる可能性は低いので、このときに攻撃を行えば、比較的安全だ。

完全体・第4形態が使う攻撃

ビーム(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
完全体・第4形態(ビット)	150	—

ビットから、Ayaめがけてビームを発射する。攻撃判定は、ビームの着弾点に出現。ビットがビームを発射するペースは、完全体・第4形態の残りHPが少ないときほど速くなる。

回避法 「ビーム」が発射された瞬間にその場所から離れれば回避できる。



完全体・第4形態



◀ビーム自体には攻撃判定がないので、たとえ身体を貫通した場合でも、Ayaはダメージを受けない。



完全体・第5形態について

完全体・第4形態のHPをゼロにすると、イベントが発生。直後、HPが7992まで増えた敵と再度戦闘することになるが、イベント中に入手した「とある武器の弾」を8発当てれば、簡単に勝利できる。しかし、それでも完全体が息絶えることはない。不死身とも思えるこの敵を倒すには、もっと強力なダメージ源が必要なのだ。完全体・第5形態に追われるなかで、その方法を発見しなければならない(→P.248)。

Eve-ORIGINALが使う攻撃

リバレート……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve-ORIGINAL	?	—

Ayaのそば(場所はランダム)に瞬間移動して、1～3回連続で攻撃を行なう。攻撃動作はAyaが使う「リバレート」と同じ。Eve-ORIGINALの残りHPが少ないときほど、攻撃回数は多くなりやすい。なお、瞬間移動した時点でAyaが目の前にいない場合は、Ayaを追いかけから攻撃を行なう。

回避法 瞬間移動した敵の移動先を見きわめて(自信がない人は、ポーズをかけて移動先を確認すること)、すぐに敵の周囲を時計まわりに移動すれば避けられる。ただし、2発目の攻撃だけは、ヘイスト状態で、しかも反時計まわりに敵の周囲をまわらないと回避できないので注意。

Ayaの残りHPが少ない場合は、敵の「リバレート」がくる直前に「ブリーズ」を使ってから、わざと攻撃を受けてHPをゼロにする手が有効。こうすると、Ayaが“復活”しているあいだに、敵の2～3発目の攻撃が空振りする。ただし、「オートヒール」の追加効果がついている防具を装備しているときは、HPをゼロにできない可能性があるので注意。



◀Ayaの残りHPが少なく、かつブリーズ状態中が蘇生薬を所持しているときに、敵の「リバレート」を受ける。



◀残りHPがゼロになったAyaが“復活”しているあいだは、敵の攻撃がまったく当たらない。

Mayaの幻影……………(PE攻撃)

攻撃名	攻撃力	効果
Mayaの幻影(喜)	—	Eve-ORIGINALのHPを回復
Mayaの幻影(怒)	?	Ayaに混乱の状態変化
Mayaの幻影(哀)	?	Ayaにスロウ(停止)の状態変化
Mayaの幻影(楽)	—	一定時間Eve-ORIGINALの防御力を増加

Mayaの幻影を呼ぶ。通常は「Mayaの幻影(怒)」と「Mayaの幻影(哀)」のどちらかをランダムで使用する。Eve-ORIGINALの残りHPが減ってくると「Mayaの幻影(楽)」も使いはじめる。

「Mayaの幻影(喜)」は、「Mayaの幻影(怒/哀/楽のいずれか)」が終了する(Mayaの幻影の影が消える)前にEve-ORIGINALがダメージを受けると使う。HPの回復量は、最初が1000で、以降2000→3000……と、「Mayaの幻影(喜)」が使われるごとに1000ずつ増えていく(ただし、回復量がEve-ORIGINALの受けているダメージ量を超えると、回復量はそのダメージ量と同じになる)。

回避法 回避は不可能。ただし、上の文中のタイミングで攻撃を当てないようにすれば、「Mayaの幻影(喜)」の使用は阻止できる。

体当たり……………(物理攻撃)

敵名称	攻撃力	追加効果
Eve-ORIGINAL	Ayaの残りHPを1に	バリア&ヘイスト&ブリーズ消去

HPの減ってきたEve-ORIGINALが、低い確率で使う攻撃(ただし「Mayaの幻影(楽)」のあとは、かならず使う)。黄色の光につつまれながら画面4スミのいずれかへ移動したのち、Ayaめがけて高速突進。攻撃後はしばらく行動不能になる。

回避法 移動による回避は不可能。なお、画面端にいと「体当たり」を2回連続で受けて、HPがゼロになってしまうので注意(Ayaの残りHPが1のときに、「残りHPを1にする攻撃」を受けると、かならず2ダメージとなるのが原因)。

有効度	成功確率(%)										落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
ヒート	ブリーズ	スキャン	スロウ	マーズ	カノン	ナサ	アサ	アサ	アサ	アサ	落とすアイテム (カッコ内は出現確率)	盗めるアイテム (カッコ内は出現確率)
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

parasite eve creator interview ②

YOSHIHIKO MAEKAWA



武器の名前は あえて型式番号にとどめています

——『パラサイト・イヴ』の特徴のひとつに、アクション性を取り入れたバトルシステムがありますが、このシステムは、どのようにして生まれたんですか？

前川 最初のころは、もっとホラー色の強いゲームになる予定だったんです。その雰囲気に合わせて、戦闘はリアルタイム重視のシステムで、武器も銃ではなく、バットやスタンガンを考えていました。でも、舞台設定が大きく変わったこともあって(→P.332)、どうも雰囲気が合わなくなってしまったんです。そんな状況を見かねていた坂口(坂口博信:スクウェア取締役副社長)が「こういう方向でいったら?」、自分のターンを待つあいだはATバーがたまり、移動して敵の攻撃を避けられるという、おおもとのコンセプトを見せてくれました。セミアクティブタイム・バトルとでも言ったらいいんでしょうか。最初は動きながら撃てるようにすることも考えたんですが、撃つモーションを行ないながら移動させるのが非常にむずかしくて、避ける楽しさだけを残した、現在のようなカタチになりました。

——バットやスタンガンも強化することができたんですか？

前川 いや、チューンナップの部分は、銃をメインにすると決まったあとに作ったシステムです。とは言っても、銃に関しても二転三転していて、最初のうちは、ストックなどのパーツを着けて武器をパワーアップさせるシステムだったんですけど、某有名ゲームに似たようなアイデアがあったんで、変更しました(笑)。

——銃がたくさん出てきますが、型式番号しかついていませんよね？

前川 開発初期のころは、製品版とは全然ちがって、ハンドガンにしても7~8種類ぐらいしかなかったんです。名前も、武器のタイプごとに「ハンドガン1」とか「グレネードランチャー2」とか、ものすごくシンプルなものでした。その後、枝葉の部分を作りこんでいくうちに「もっと武器を増やしたほうがいいな」ということになったんですが、それまでの名前ではあまりにも無味乾燥だったんで、もう少しリアリティのある名前をつけることにしたんですね。ただ、いかせん武器の種類が多いじゃないですか。具体的な商品名をつけると、権利関係で問題になるみたいなので、あえて型式番号にとどめたんです。そこまでなら、OKということだったんで。

博物館のクイズマシンで レオトレカが手に入る予定だったんです

——開発中にはあったけど、製品版ではなくなってしまった企画などがあれば、教えていただけますか？

前川 もう、山ほどありますね(笑)。たとえば、博物館にクイズマシンがありますが、開発当初は、問題に正解するたびに、メダルがもらえるという設定だったんです。で、そのメダルを7枚集めて、博物館の入口にあるジュークボックスみたいな機械に入れると、レオトレカがもらえる予定でした。ところが、そのイベントの担当者が、ある日突然、「ごめんない前川さん、できません」と(笑)。

開発初期のころの武器は バットやスタンガンだったんです

PROFILE

前川嘉彦

YOSHIHIKO MAEKAWA

バトルディレクター

入社年度●'91年

代表作●『FFVI』『スーパーマリオRPG』

ひとこと●もしも『パラサイト・イヴ2』を作る
ことになったら、今回使わなかったアイデアを、
より洗練させたカタチで採用したいですね。



【バトルディレクター】前川 嘉彦

—製品版で、レオトレカの入手場所がクライスラー・ビルに集中しているのは、そのイベントが目の目を見なかったという理由もあるんですね。

前川 じつは、そういうわけです。それから、EX ROUNDで各Dayの終わりに入るボーナスポイントを、クリア時間に合わせて増減させようというアイデアもありました。これはもう実現直前までいったんですけど、マスターアップ（締め切り）の2日くらい前に、肝心のプログラムがキチンと動いていないことがわかって、結局ボツにしまったんです。製品版でもプログラムの内部を見ると、ちゃんと計算式は書いてあるんですよ。でも、最後に「Day」のボーナスポイント＝800」と、そこまでのすべての計算を無視するような命令文が入っているという（笑）。

—クリアした人向けに、ムービーだけ見るモード、なんていうのは考えなかったんですか？

前川 その逆の予定はありましたね。ムービーを飛ばして、ゲームの部分だけ遊んでもらおう、というモードで、“イベントスキップシステム”と呼ばれていました。たとえば、Ayaが最初にリムジンから降りてくるところで「イベントを見る／飛ばす」という選択肢が現れるんです。で、「飛ばす」を選択すると、オペラのあと、みんな燃えちゃった状態まで一気に飛んでしまう、と。これはデバッグ作業の時点まで入っていて、僕なんかはバトルシーンのデータチェックにかなり重宝した機能だったんですけど、不完全な部分があったために、結局なくしてしまいました。

—その機能があったら、僕らも本書を作るのがどれほどラクだったか（笑）。

前川 そのほかにも、追いかけてくる敵に攻撃を当てると、敵を少し吹き飛ばして間合いを離すことができる……結果として連射度の高い武器が有利になる、というアイデアがありました。宝箱がどこにあるかを表示するパラサイト・エナジも考えていたんですが、これも時間がなくてボツっちゃいましたね。どのゲームの場合もそうだと思うんですけど、開発期間があと1週間あれば、まったくちがったゲームになったなあ、という気がします。

ベストな攻略を見つけるまでの 紆余曲折を楽しんでもらいたいですね

—海外スタッフとの共同作業で、印象に残っていることはありますか？

前川 時田（ディレクター）のほうがシナリオとイベント、僕がバトルを担当するということで、それぞれの下にスタッフがついたわけですが、僕の下についた人は、いろいろ吸収しようという姿勢があったんで、やりやすかったです。ただ、映画畑からきた人が大半だったせいか、向こうのスタッフには、ゲームをやらない人間が意外に多かったんですよ。そういう人には、まず「こういうおもしろいゲームを作りたいんだ」というこちらの意気込みを伝えるところから入らなければいけなくて、ゲームに対する意識のちがいをちょっと感じてしまいましたね。

—このゲームで見てほしいポイントは？

前川 システム的にはことししゃぶつくしてもらえば、こちらとしては本望なので、あとは各プレイヤーに、このゲームのいちばん効率のいい攻略法を見つけてもらいたいですね。正解はかなりしほられてくると思いますが、武器の種類が多さ、設定や配置など、プレイヤーに迷ってもらうことを前提にバランスを取っている部分もあります。それぞれのベストなパターンを見つけるまでの紆余曲折をたっぷり楽しんでもらいたいですね。

システムをししゃぶつくしてもらえれば
僕らとしては本望ですね





investigation



investigation

本章の見かた

この章では、実際にゲームを進めるうえでの攻略法を、Ayaの捜査の進行順にしたがって解説していく。読みやすさを重視して、1～6日目までの各Dayを、①AyaとEveの視点でつづった「ショートストーリー」、②平面マッ

プと攻略ルートの解説を掲載した「攻略GUIDE」、③CGマップのつながりなどを紹介した「エリア別CGマップ」、という3つの要素に解体してみた。目的に応じて各パートを読みわけ、本作を楽しむのに役立ててほしい。

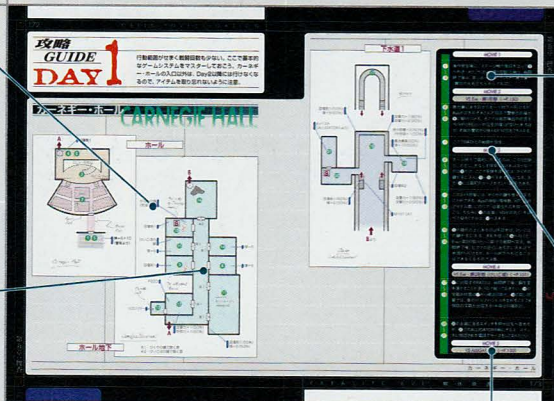
攻略GUIDE

●入手可能アイテム

宝箱に入っているものや落ちているものだけでなく、特定の人物からもらえるアイテム、固定で出現する敵を倒したときに入手できる重要アイテムなども記載してある。

●平面マップ

フィールドを真上からの視点でマップ化したもので、アイテムや電話(セーブポイント)などがある位置を併記している。ゲーム中は視点の関係でアイテムの入手場所がわかりにくくなっているポイントも、このマップを参考にすれば容易に位置関係を把握できるはずだ。なお、マップ内の記号の意味は以下のとおり。



●解説文

実際のプレイのなかで何を行なうべきかを解説。文の左にある「①」といった番号は平面マップ上のものと対応しており、この順番どおりに行動すれば、すべてのアイテムを効率的に集めつつ、ゲームをクリアできるようになっている。

●挿入されるMOVIEの番号

番号に対応したムービーの詳細についてはP.322を参照。

●固定敵 その場所に固定で出現する敵の名前。具体的な倒しかたは、()内に記してあるページを参考にしてほしい。

マップ内の記号について

①

本書推奨の攻略順。解説文の番号と対応している。

回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)

本作では、中身が一定確率で変化する宝箱が多数あり、その場合は左の例のように、アイテム名の右に「中身がそのアイテムになる確率」を併記している。

➡ A

ふたつでひとつになっており、その場所が同じ記号の場所とつながっていることを示す。

S

電話がある場所。ここでプレイの途中経過をセーブすることが可能。

Q

Day5の博物館で登場するクイズマシンがある場所。

🔑

アイテムを使ったり、特別な条件を満たさないと開けることができない扉。注釈がない場合は開閉不可。

本章における各Dayの解体法

Day

ショートストーリー

AyaとEve、それぞれの視点で書いたショートストーリー。シナリオへのイメージングを広げる一助としていただきたい。

攻略GUIDE

本書スタッフが作成した攻略ルート、平面マップと解説文によって紹介。ゲームの攻略を進めるうえで役に立つはずだ。

エリア別CGマップ

実際のゲーム画面でのマップのつながりを紹介。攻略GUIDEの平面マップと合わせて見れば、通路やアイテムの位置がよりわかりやすくなる。

エリア別CGマップ

●Dayごとの移動可能範囲

そのエリア内で、各Dayごとに移動可能なマップの一覧。表内の記号の意味は以下のとおり。

- ……………すべてのマップに行くことが可能
- マップNo. ……その番号のマップにのみ行くことが可能
- X……………そのDayはこのエリアに行くことができない

●全景マップ

そのエリアが、マンハッタン島のどこに位置しているかがわかる。ただし、あくまでもゲームに登場する全景マップでの位置であり、実在するものの位置とは微妙に異なる場合がある。

●CGマップ

実際のゲーム画面で使用されているものと同じCGを掲載。マップ間のつながりは線で示してあり、線の端がゲーム内でのおよよその画面切り替わりポイントとなっている（矢印の場合は一方通行）。また、マップ名の横に「ENEMY」と記してある場合は、敵とエンカウトする可能性があることを示す。そのほかの記号の意味は、「攻略GUIDE」の平面マップで使用しているものと同じ。

●解説文

本作の舞台となっている場所のほとんどが、実際のマンハッタン島の名所をモデルとしている。この欄では、モデルとなった場所の解説と、ゲーム中でどのようにアレンジされているかなどを紹介。

●登場NMC

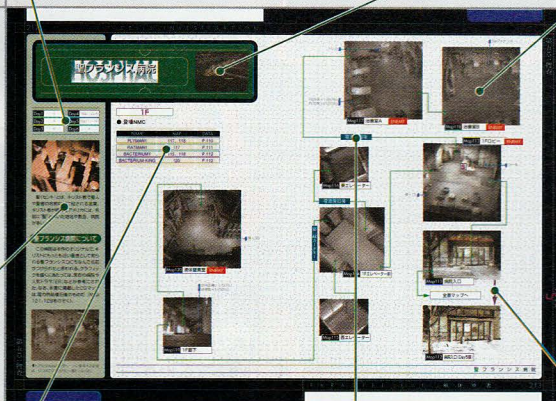
そのエリアでエンカウトする敵の一覧。名前、その敵が出現するマップNo.、その敵に関するデータや攻略法が掲載されているページ、を表にまとめている。

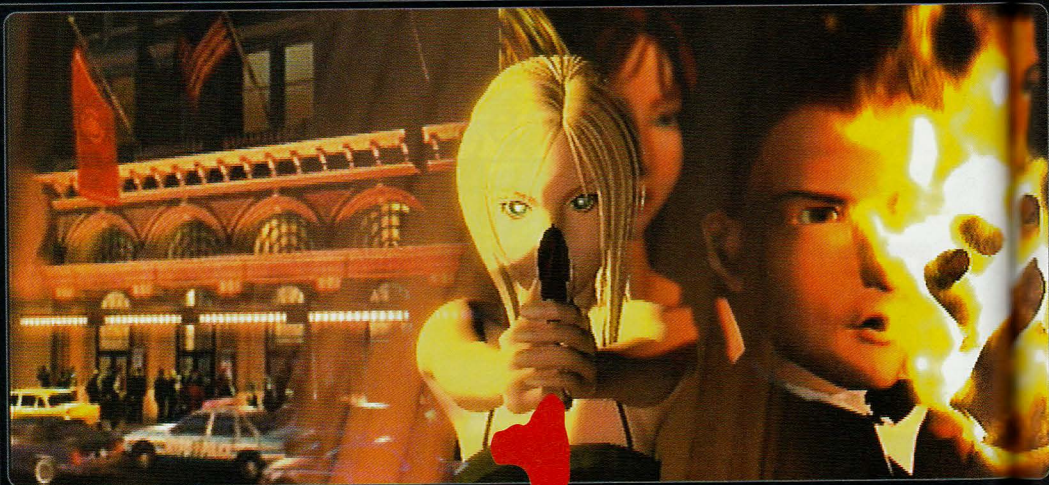
●移動に必要な条件

CGマップ同士をつないで線のないだにこのような文字が入っている場合は、そこに書かれた条件を満たさなければ移動できないということ。

●マップの変化

なんらかのイベントによってマップが変化する場合は、このような矢印で変化前と変化後のマップを結んでいる。どのような条件で変化するかは、マップ名のうしろの（ ）内に記載。





1997.12.24

DAY 1

Ava



彼女はすべての結果に満足していた。己の力がメリッサの肉体を通じて、予期していた以上の働きを見せたことが、彼女に凄まじいまでの高揚と陶酔を感じさせた。勝利の予感はずいぶん変わっていた。核に支配された者どもの、なんと無防備で脆弱なことか！ 彼女が持つ十数億年の記憶のなかで、これほどの昂ぶりはついぞなかった。彼女は——Eveは歓喜に全細胞を打ち震わせ、紅蓮の宴の余韻を思うさま貪った。

思いのほか頑強だった宿主メリッサ・ピアスの自我と警戒心は、このクリスマス・イヴの夜、満席のカーネギー・ホールで主役を務める興奮に淡雪のように溶け去った。この瞬間、細胞核とEveたちミトコンドリアとの主従関係は完全に逆転したのだ。彼女は至福の絶頂にあるメリッサ・ピアスの意識——すなわち脳内の神経網を編み目をほどこように分解して、記憶の一片も残さず消去した。いまメリッサはEveの宿る細胞の塊でしかない。彼女はEve以外の何者でもないのだ。核との共生は終わった。暗黙のうちに始まった人類との蜜月を破棄するときがやってきたのだ。

彼女の力で発火し、身のうちから灼き尽くされてのたうつ観客たちは、永遠の支配を信じてみずからを甘やかしてきた人類への効果的な宣戦布告となるだろう。かつて地球の裏側の小さな島国で反乱を起こした彼女の仲間、想像力の欠如と詰め込みの甘さから自滅を招き、あり得ないはずの敗北を喫した。だが、Eveは決して同じ轍を踏むことはない。すべては計算された運びであった。

そしてこの夜、Eveは彼女にきわめて近い存在を認めた。彼女の姉妹——否、分身とも言うべき、覚醒を始めたミトコンドリアを保有する人間。しかし、それもEveにとって不具合な要素ではない。彼女が真に目覚め、ミトコンドリアの側に立つことになれば、Eveの戦いはより優位に運ぶだろう。それは愚劣な細胞核にその身をゆだねた旧き人類を根絶する、彼女たちミトコンドリアの聖戦なのだ……。

E V E ' S D A Y 1

私は、何者なんだろう……いいえ、ちがう。私がいま考えているのはそんな問いじゃない。

私は、人間なのだろうか？

クリスマス・イヴのこの夜、カーネギー・ホールを未曾有の惨劇が襲った。超常の能力による人体自然発火現象——生ける者を瞬時に灼き尽くす高熱の業火が、オペラ公演の最中、出演者と観客の別なくその体内から噴き上がったのだ。カーネギー・ホールは見えないエネルギーが荒れ狂う巨大なマイクロウェーブ・オーブンのようだった。あたかも細胞自体が常軌を逸した速度で揺さぶられたかのごとく、人々は唐突に炎を発し、燃え上がった。

発火しない者が、ふたりだけいた。その現象をひき起こした主演女優メリッサ・ピアスと、彼女と対峙するこの私だけが、何の影響も受けずにあの場に存在していた。

そしてメリッサは、Eveと名乗る異形の生命体へと変貌した。正確には乗っ取られたというべきだろうか。彼女は舞台の成功を夢見る新進のオペラ歌手から、細胞内の小器官ミトコンドリアの解放を高らかに謳う人類の天敵へと生まれ変わったのだ。

ならば、私は何なのだろう？ ほかに人々のように発火させられることなく、Eveに対抗し得たこの私もまた、彼女と同じ“人ならぬ者”なのではないか？

Eveは言った。私も目覚め始めているはずだと。そして力を使うほど、私は彼女に近づいていく……とも。

身体の内なかで何かが共鳴している。熱く、燃えたちる力がほとばしってくる。細胞を震わせる無数の叫びは、覚醒を待つミトコンドリアのものなのか？

それに呼応するように、白く風化した記憶がフラッシュバックする。少女の幻が視界を駆け抜けていく。あれは、誰……？ 私は、どうなってしまったの？

私はアヤ・ブレア。私は……。



Resonance

～共鳴～

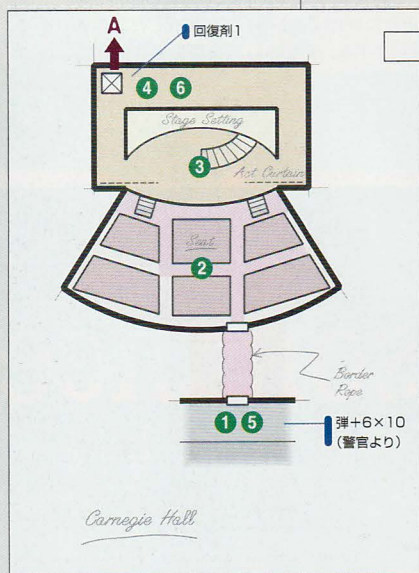


攻略 GUIDE DAY 1

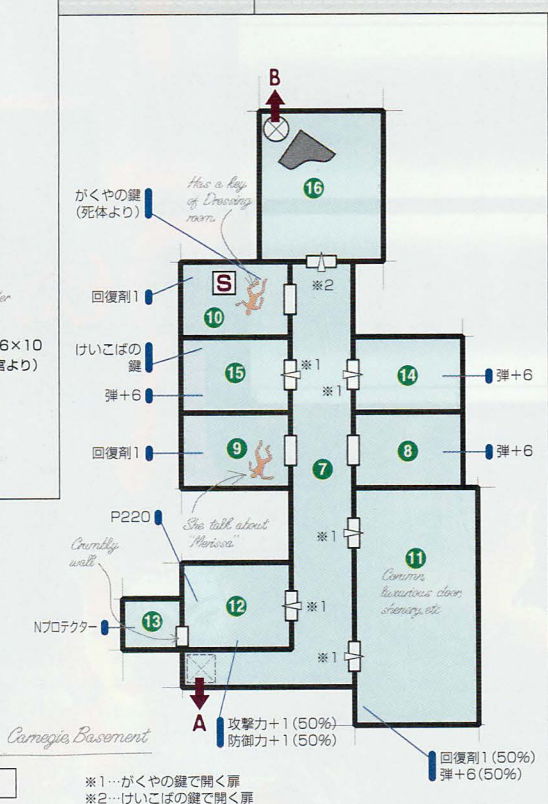
行動範囲がせまく戦闘回数も少ない。ここで基本的なゲームシステムをマスターしておこう。カーネギー・ホールの入口以外は、Day2以降には行けなくなるので、アイテムを取り忘れないように注意。

カーネギー・ホール

CARNEGIE HALL

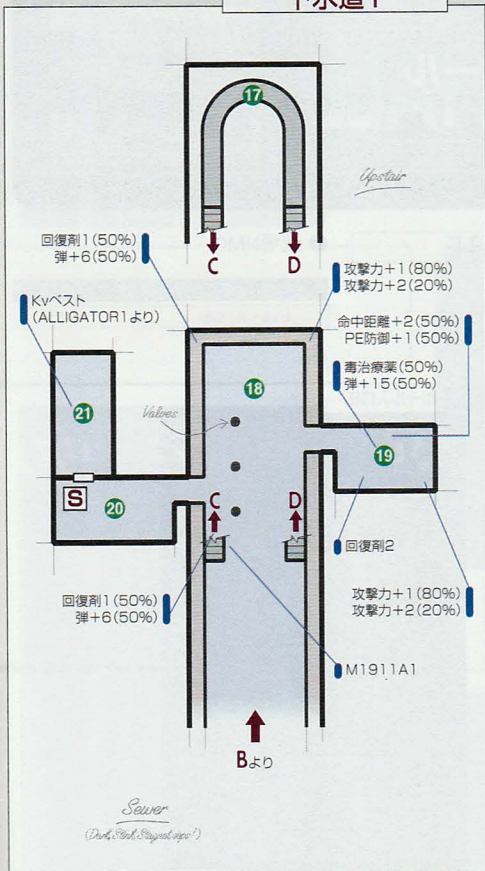


ホール



ホール地下

下水道1



MOVIE 1

- ① 事件発生後に、ステージ横の階段を上って③へ行き、メリッサ (Eve・第1形態) と戦う。戦闘終了後は、赤いカーテンのうしろから舞台裏へ (舞台の左右どちらからでも可)。

MOVIE 2

VS Eve・第1形態 (→P.150)

- ④ 舞台裏にある穴からホール地下へ行けるが、Ayaが穴をのぞきこんだ時点で警察の応援が⑤に駆けつける。そこでは救急隊員の応急手当 (HPとPEバーが完全回復) が受けられるほか、右端の警官から弾+6が10回までもらえる。

- ⑦ ここでRAT1との戦闘が発生。

MOVIE 3

- ⑧ ホール地下で最初に行けるのは、この3部屋だ。ただし、かならず探索しなければならないのは⑩だけ。ここで死体を調べれば、ぐくやの鍵が手に入り、⑪～⑬へ入れるようになる。また、⑩には最初のセーブポイント (電話) もある。

- ⑪ この3+1部屋には、ぐくやの鍵を使えば入ることができる。Ayaの状態 (残弾数、HP、所持アイテム数) に応じて、必要なものを取っていく。ちなみに⑫の左奥 (ヨロイの近く) を調べて壁をくずせば、⑬へ入れる。

- ⑮ ⑮の鏡台の上にある日記を読めば、けいこばの鍵が手に入る。それを使って⑯へ行くと、Eve・第2形態 (けいこ場) との戦闘へ突入。戦闘終了後、ピアノの近くにある穴に入れば下水道1へ行けるが、ホール地下へもどることはできなくなるので注意。

MOVIE 4

VS Eve・第2形態 (けいこ場) (→P.151)

- ⑮ ⑮に出現するRAT2は、戦闘終了後に蘇生薬を落とすことが多いので戦っておきたい。⑯の宝箱の位置は⑮から確認可能だ。⑯の隠し部屋では、奥のバルブハンドルをまわすことで4個目の宝箱が出現する (中身は回復剤2)。

- ⑳ ⑳の左端にあるスイッチを押せば先へ進めるが、㉑でのALLIGATOR1戦にそなえ、スイッチに併設された電話でセーブをしておくといい。

MOVIE 5

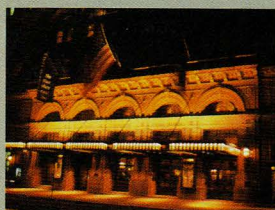
VS ALLIGATOR1 (→P.130)

カネギー・ホール

CARNEGIE HALL



Day1	○	Day4	Map1
Day2	Map1	Day5	Map1
Day3	Map1	Day6	×



鉄鋼王と呼ばれた伝説の大富豪、アンドリュー・カーネギーの出資によって建てられたホール。1891年のこけら落としでは「新世界」などが演奏され、チャイコフスキーが指揮をとった。音響の良さには定評があり、ボストン交響楽団をはじめとするオーケストラの定期公演だけでなく、ポップス系アーティストによるリサイタルも頻繁に行なわれている。

ゲーム中のカーネギー・ホール

ホールの外観や内装は忠実に再現されているが、客席の配置やロビーの構造は、ゲーム展開をスムーズにするためにアレンジが加えられた。



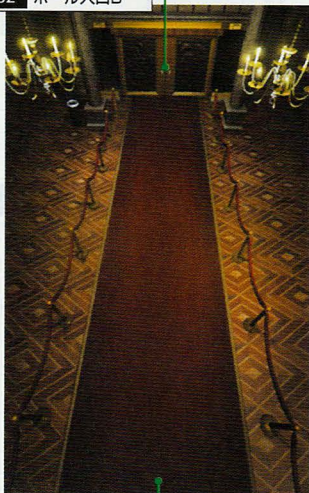
↑メインホールのシャンデリアも、本物より豪華なものにアレンジされているようだ。

1F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
Eve・第1形態	6	P.150

Map2 ホール入口B



Map1 ホール入口A



全景マップへ (Day2以降)

Map7 ホール舞台裏



Map8 ホール舞台裏下へ

回復剤1

Map6 ホール舞台 ENEMY



Map5 ホール客席



Map4 ホール入口B(炎上後)



Map3 ホール入口A(炎上後)

カーネギー・ホール

ホール地下

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
RAT1	10、14、16	P.92
PARROT1	14、17	P.94
Eve・第2形態(げいこ場)	20	P.151

Map19 鏡台



けいこぼの鍵

Map16 小道具部屋 ENEMY



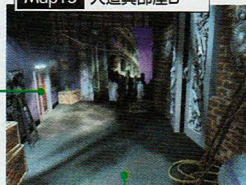
P220

Nプロテクター
(隠し部屋にあり)攻撃力+1 (50%)
防御力+1 (50%)

要: がくやの鍵

要: がくやの鍵

Map15 大道具部屋B



Map8 ホール舞台裏下



Map9 ホール地下廊下A

要: がくやの鍵

回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)

Map14 大道具部屋A ENEMY

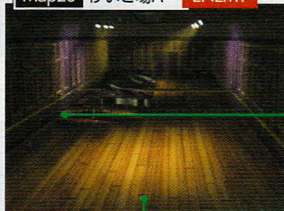
Map7 ホール舞台裏へ

Map22 下水道1Aへ

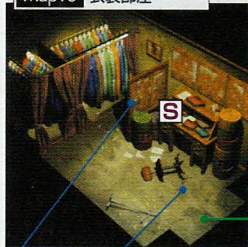


Map21 けいて場B

Map20 けいて場A ENEMY



Map13 衣装部屋



回復剤1

がくやの鍵
(死体より)

Map18 主演女優楽屋



弾+6

Map11 女優楽屋

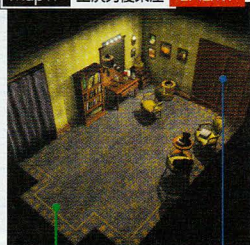


回復剤1

要：がくやの鍵

要：けいこばの鍵

Map17 主演男優楽屋 ENEMY

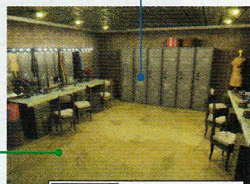
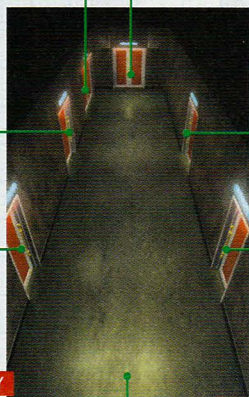


弾+6

要：がくやの鍵

弾+6

Map10 ホール地下廊下B ENEMY



Map12 男優楽屋

カーネギー・ホール

下水道1

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
RAT1	23、24	P.92
RAT2	26	P.92
FROG1	24、29	P.95
ALLIGATOR1	31	P.130

Map23 下水道1B

ENEMY



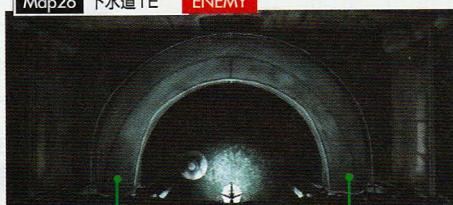
Map22 下水道1A



Map21 けいてろ堀より

Map26 下水道1E

ENEMY



Map25 下水道1D



M1911A1



Map24 下水道1C

ENEMY

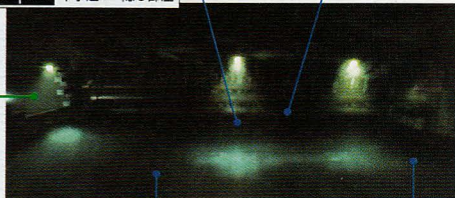
Map31 下水道1I ENEMY



Map30 下水道1H



Map28 下水道1・隠し部屋



毒治療薬 (50%)
弾 +15 (50%)

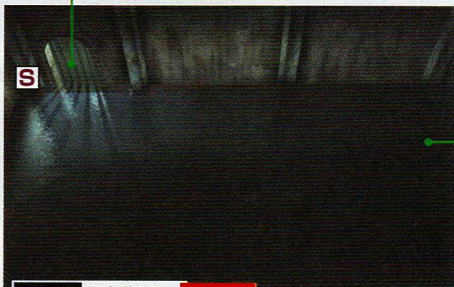
命中距離+2 (50%)
PE防御+1 (50%)

回復剤2

攻撃力+1 (80%)
攻撃力+2 (20%)

S

Map29 下水道1G ENEMY



回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)

回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)



攻撃力+1 (80%)
攻撃力+2 (20%)

Map27 下水道1F

カーネギー・ホール



1997.12.25

DAY 2

Aya



カーネギー・ホールの惨劇は、Eveにとっては最初の実験でもあった。人間のミトコンドリアに特定のパルスを送ってエネルギーを過剰生産させ、人体発火を引き起こす能力の確認である。パルスの届く範囲に接近した人間を灼き殺す力——これによって彼女は、誰にも邪魔されことなく活動できる、一種の結界を創り出すことが可能となったのだ。もっとも、ここまでは日本で敗北した彼女の同胞にもできたことだった。問題は、その先がうまくこなせるか否かにあった。

この夜、彼女はもっと広範囲に届く、別の波長のパルスをN.Y.に放った。あるミトコンドリアにだけ働きかけ、その宿主たる人間たちをセントラル・パーク野外音楽堂へと導くよう命じたのだ。そして彼らはやってきた。メリッサ・ピアスの歌声を聴くためではなく、ミトコンドリアの指導者たるEveの蜂起に合流するために。

野外音楽堂に集まった数千の声なき観衆に、彼女は発火とは異なるパルスをもって働きかけた。人の殻を破れど。核の支配を脱し、みずからを解放せよと。

Eveの力によって刺激された無数のミトコンドリアは、

彼女の号令に一齐に呼応した。細胞核を攻撃してこれを完全に屈服させ、細胞群を人間のフォルムに縛りつける肉の結合を融解させる。結びつきを失った人体はたちどころに溶解し、数千人分にも及ぶ膨大な半液状の肉塊へと再融合した。Eveの意のままに操ることのできる巨大な肉のアメーバ——これこそが、Eveが新たな世界を創造するために不可欠な聖なる苗床であった。

危惧するまでもなく、彼女は思うままに己の力を使いこなし、計画を着々と進行させていた。唯一の懸念は、彼女が目覚めを待っていたはずのAyaの動向であった。Ayaのミトコンドリアは、明らかに覚醒段階に達している。にもかかわらず、なぜこの女は確固たる人間としての意識をたもち、彼女に戦いを挑んでくるのか？

Eveはもう少し待ってみることにした。Ayaの力は、消去してしまうにはあまりにも惜しい。それに、彼女には解っているのだ。彼女とAyaは、もとは——。

E V E ' S D A Y 2

Eveのもたらす災禍はとどまるところを知らない。

N.Y.の中核・マンハッタン島は未知の恐怖にさらされ、その機能の大半をマヒさせた。避難命令が発令され、市民は雪崩を打って郊外へと脱出した。まるで、Eveという異物に激烈な拒絶反応を引き起こした細胞群のように……。

今夜も、多数の人々が犠牲になった。メリッサ・ピアスのコンサートを聴くためにセントラル・パークの野外音楽堂に集まった観客たちが、私の目の前で溶解したのだ。彼らの身体はゼリーのように溶け、ひとつに融合して巨大な液状生物へと変貌した。その瞬間、あの人たちは死んだのだ。個としての——人としての生命を無惨に刈り取られて。

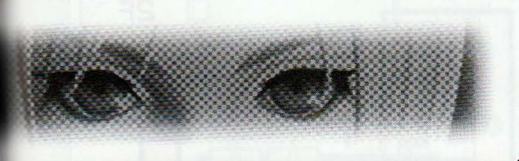
犠牲者には、ロレーンという女性が含まれていた。ダニエルの離婚した奥さんで、ベンのお母さんにあたる人……。ダニエルはベンに、母親の死をどう告げるの

だろう？ そもそもこのコンサート・チケットは、両親を仲直りさせるためにベンが用意したものだった。彼は傷ついてしまうのだろうか。肉親を事故で失った、幼い日の私のように——。

私の心が痛むのは、Eveの凶行を食い止められなかったためばかりじゃない。炎に包まれた馬に引かれて疾走する馬車の上で、Eveの手に触れられたとき、私は感じていたのだ。私のなかのミトコンドリアが、Eveの呼びかけに反応してざわめくのを。

私とEveは、同類なのだろうか？ 私もまた、メリッサのように意識を奪われ、人間に敵対する存在へと変わってしまうのだろうか？ 罪なき多くの人々を、そしてロレーンを殺した怪物と同じ存在に……。

私自身のなかに、晴れない霧で覆われた記憶がある。そこに何が隠れているのか、私は、知るのが怖い。そこにいるのは、人を燃やす化け物なのだろうか？



Fusion

～融合～



攻略

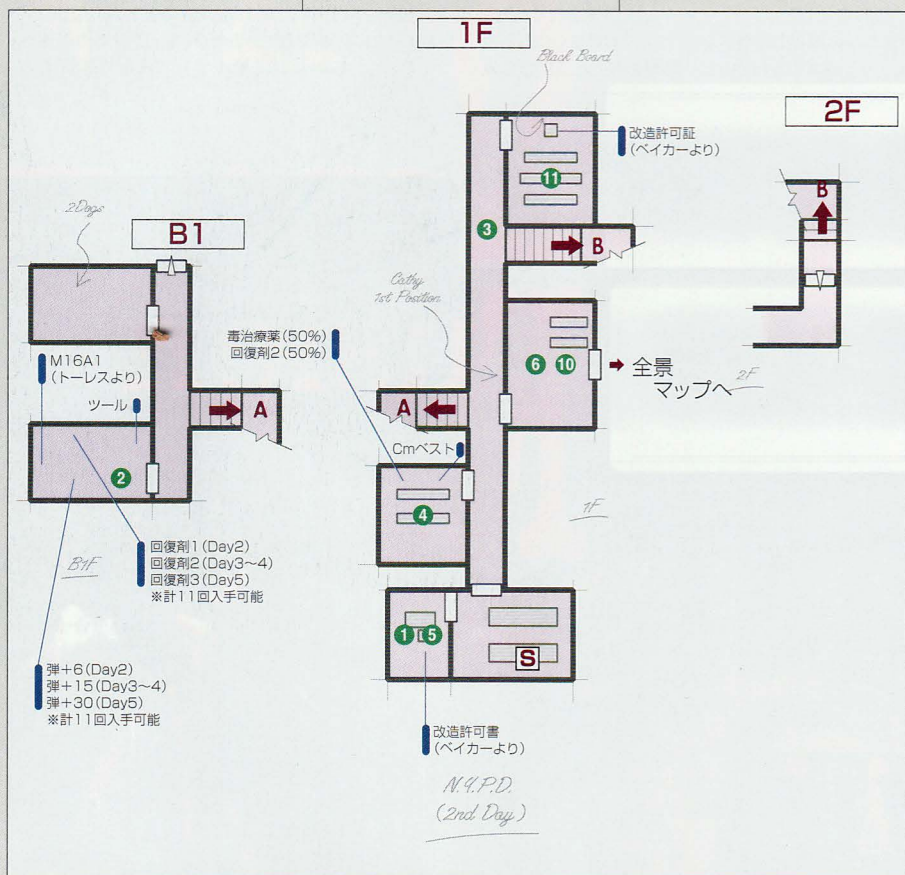
GUIDE

DAY 2

セントラル・パークの敵は、カーネギー・ホールにいたものよりも数段強いので、装備品の選択や戦いかに工夫が必要。ちなみにこの日から、チューンナップと武器管理部での装備品の改造が可能となる。

ニューヨーク市警17分署

N.Y.P.D.#17

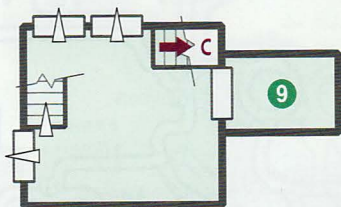


ニューヨーク市警17分署

アメリカ自然史博物館

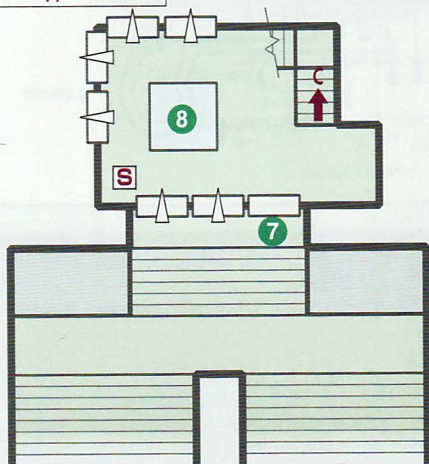
MUSEUM

2F



2F

1F



1F

全景マップへ
Museum
(2nd Day)

- ① ①でベーカーから改造許可証をもらったら、②の武器管理部へ向かう。そこではイベント終了後に、以下のことが行なえる。
- (a) トーレスに改造許可証を渡すことで、武器または防具のスロット数を増やせる。
- (b) ウェインに話しかけると、装備品やアイテムを預けたり、引き出すことができるほか、ガラクタの処分をしてもらえる(→P.197)。
- (c) カウンターの宝箱から弾が、右奥の宝箱からは回復剤が入手可能。その種類はゲーム進行に応じて下表のように変化していく。宝箱の中身は、警察署から全景マップへ移動するたびに復活する(それぞれ通算11回まで取れる)。

	カウンター	右奥
Day2~Day3 Eve襲撃前	弾+6	回復剤1
Day3 Eve襲撃後~ Day4 SPIDER-WOMAN1戦前	弾+15	回復剤2
Day4 SPIDER-WOMAN1戦後 ~Day5	弾+30	回復剤3

- ③ 武器管理部でのイベントが終わると、③にダニエルの息子・ベンが登場。彼に話しかけてから⑤へ行き、記者会見のイベントを見たあとに博物館へ向かう。④のロッカーにはCmベストがあるが、これはDay3で警察署がEveの襲撃を受けたあとは回復剤3と入れ替わってしまう。入手したいならば、それより前に④へ寄っておくこと。

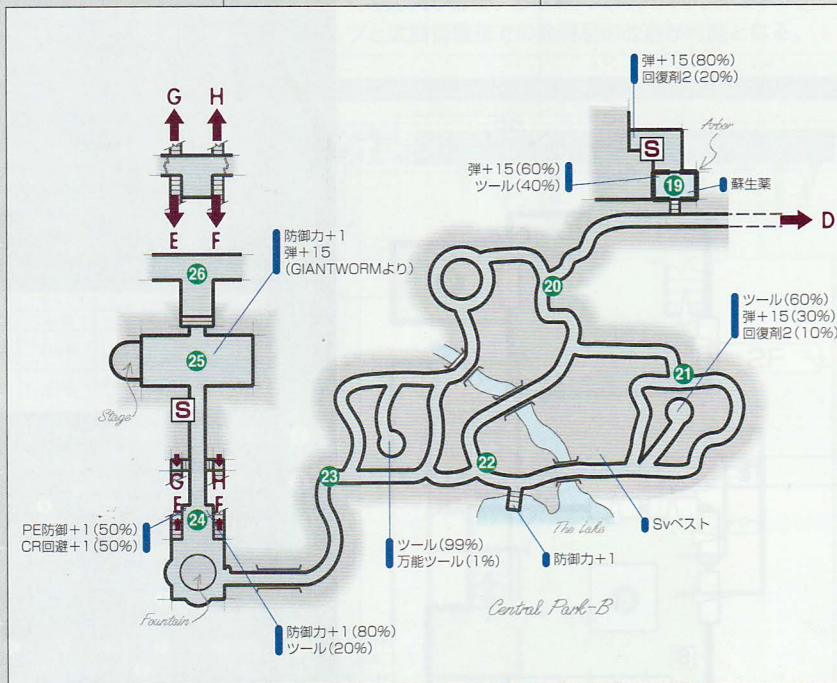
- ⑦ 博物館では、⑦で警備員と話し、⑧の机で記憶してから、⑨でクランプ博士と会う。警察署にもどったあとは、⑪で会議に出席したのち、セントラル・パークへ向かう。なお、⑪での会議が終了してからDay3で博物館を訪れるまでのあいだに②へ行くと、トーレスとウェインが口論しているシーンを見ることができる。

MOVIE 6

アメリカ自然史博物館

セントラル・パーク

CENTRAL PARK



12 いったんパーク内へ入ってからここにもどってくと、ハリーとワーナーが応援に駆けつけている。ハリーはこの場面でのみ登場（すでに死んでいるが）。

13 端末の左にある引き出しを開けると、CPの鍵が見つかる。また、右奥の棚を調べればSpベストが、ベッドを動かしたあとに洗面台横のクローゼットを調べればM203が手に入る。



←この場所で右下を向いて○ボタンを押すとベッドが動く。

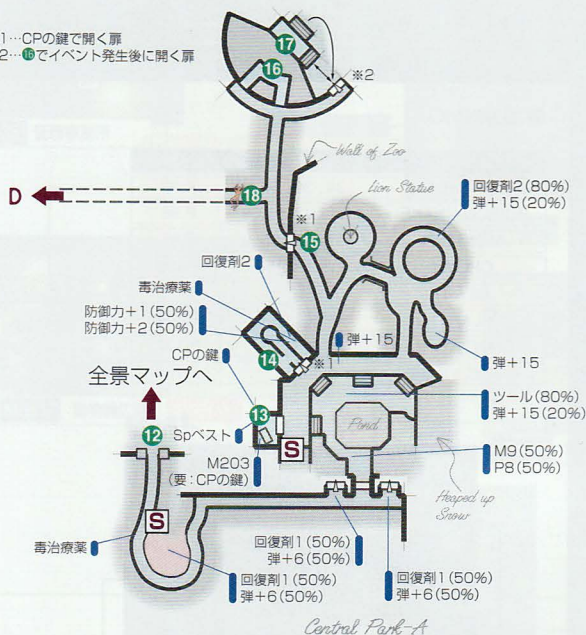
14 どちらもCPの鍵がなければ扉が開かない。19には3つの宝箱と、セントラル・パークに登場するNMCのベースとなった動物の解説パネルがある。

16 18 18では焼死体が道をふさいでおり、先へ進むことはできない。まずは野外劇場の前へ行き、中央が左の入口から16へ。ここで観客が溶けるイベントを見たら劇場前にもどり、右の入口から17へ行ってEveと会う。以上の手順を踏んだあとなら、18の焼死体の横をすり抜けて、先へ進めるようになる。

MOVIE 7

19 何もないように見えるが、じつは宝箱が隠れている。ひとつはテラス内の右手前のスミ、もうひとつは左奥のスミから少しだけ手前に進んだところだ。

※1…CPの鍵で開く扉
※2…⑬でイベント発生後に開く扉



- 20 少女の幻影を追いかけていけば、20～23にある全アイテムをもっとも効率よく集めることが可能だ。アイテムを無視して先に進みたいならば、20で少女が進むのと逆の道を行き、直接23へ向かおう。



◀アイテムを無視する場合、こちらから23に向かえば、画面の切り替えも少なくてすむ。

- 24 立体交差があるが、階段を上るルートにはアイテムが配置されていないうえ、戦闘が発生してしまう。ここは下のトンネルを通るのが無難だ。

- 25 GIANTWORMとの戦闘。倒したときに落とす1～4個の強化用アイテムは、事前に所持アイテム数に余裕を持たせておき、すべて手に入れるようにしたい。念のために、手前にある電話でセーブをしておこう。

VS GIANTWORM (→P.132)

- 26 馬車に乗るとEve・第2形態(馬車)との戦闘が発生。本来は乗ったら最後、24～26にもどれなくなるが、ある方法を使えばDay3以降でも行くことができ、そこでも面白い現象が見られる(→P.294)。

MOVIE 8

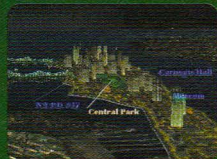
VS Eve・第2形態(馬車) (→P.152)

MOVIE 9

MOVIE 10

セントラル・パーク

セントラル・パーク



Day1	×	Day4	Map33~57
Day2	○	Day5	Map33~57
Day3	Map33~57	Day6	×



マンハッタンのある中心にある広大な公園。1,500万ドルもの巨費と16年という歳月をかけて造られ、面積は約340万平方メートル(マンハッタン島総面積の約6%)にもおよぶ。

ゲーム中のセントラル・パーク

パーク内の各建物は、かなり忠実に再現されている。入口から馬車に乗るまでのルートも、実際の位置関係に即したものだ。そのほか、動物園のアイドルであるシロクマやサル(ライオンタマリン)が敵として登場したり、パーク見物ツアーの馬車がEveとの戦闘の舞台になったりなど、細部へのこだわりも光る。



↑観客が溶ける会場は、夏の夜にシェイクスピアの劇を上演することで有名なデラコート劇場。

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
SNAKE1	34、39、56	P.96
POISON-SNAKE1	34、42、43、56、59	P.96
MONKEY1	37、40、60	P.98
CROW1	36、40、43、55、58、63	P.100
BEAR1	52、55、59	P.102
PLANT1	41、61、63	P.104
GIANTWORM	64	P.132
Eve・第2形態(馬車)	65	P.152



Map34 パーク入口B ENEMY

回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)



Map32 パーク入口A

全景マップへ



防御力+1 (50%)
防御力+2 (50%)

要: CPの鍵



ENEMY

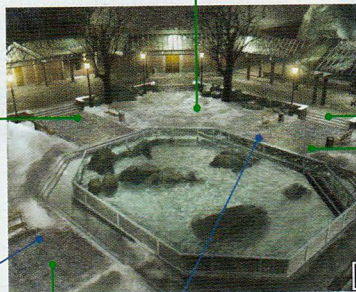
Map43 動物園小道Bへ

弾+15

Map41 動物園広場Dへ



ENEMY



Map41 動物園広場Dへ

ENEMY

M9 (50%)
P8 (50%)

ツール (80%)
弾+15 (20%)



回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)

回復剤1 (50%)
弾+6 (50%)

セントラル・パーク



Map51 城入口B

ツール(60%)
弾+15(40%)



Map52 ベルヴェディア城 ENEMY

弾+15(80%)
回復剤2(20%)



Map50 城入口A



Map53 遊歩道A



Map54 遊歩道B

ツール(60%)
弾+15(30%)
回復剤2(10%)

Map57 遊歩道Eへ

Map40 動物園広場Cへ

Map57 遊歩道Eへ



Map41 動物園広場D ENEMY



Map56 遊歩道D ENEMY

防御力+1

Map36 動物園広場Aへ

Map47 野外劇場客席(イベント後)



Map48 野外劇場客席(Day3以降)



Map49 野外劇場舞台



イベント後

Map46 野外劇場客席



Map45 野外劇場入口B

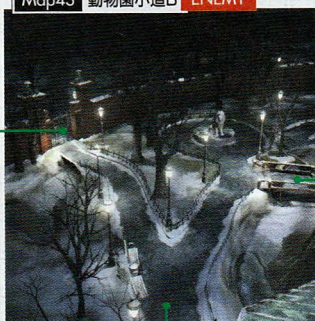


Map44 野外劇場入口A



イベント後

Map43 動物園小道B ENEMY



要...CPの鍵

Map55 遊歩道C ENEMY



Svベスト

Map40 動物園広場Cへ

Map42 動物園小道A ENEMY

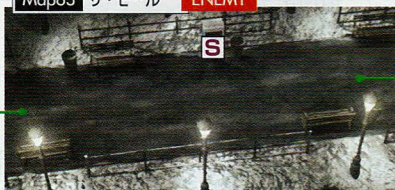


回復剤2(80%)
弾+15(20%)

弾+15

セントラル・パーク

Map63 ザ・モール ENEMY



Map65 馬車乗り場 ENEMY

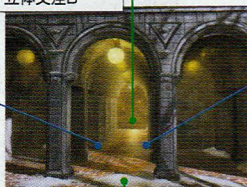


Map61 立体交差A ENEMY



Map64 野外音楽堂 ENEMY

Map62 立体交差B



PE防御+1 (50%)
CR回避+1 (50%)

防御力+1 (80%)
ツール (20%)

Map53 遊歩道Aへ

Map57 遊歩道E



Map58 遊歩道F

ENEMY

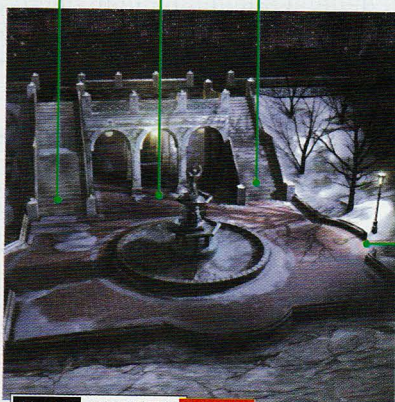
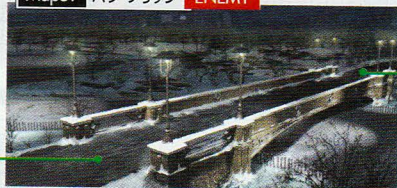
ツール(99%)
万能ツール(1%)



Map56 遊歩道Dへ

Map59 パウ・ブリッジ

ENEMY



Map60 ベセスタ噴水

ENEMY

セントラル・パーク



1997.12.26

DAY 3

Aya



この日、Eveは比較的安静に過ごした。

ニューヨーク市警17分署を襲撃した際にも、人体発火現象を引き起こすことはなかった。この能力を用いれば、あの建物のなかの人間はすべて、高熱に灼かれて瞬時に消し炭と化していたはずである。しかし、彼女はそれを避けた。

発火させなかったのには、いくつかの理由があった。第一に、分署襲撃の目的が警察勢力の殲滅ではなかったことが挙げられる。そもそも彼女に近づくことさえできない警官は、計画遂行に臨んでの障害ですらない。Eveの今回の行動はあくまで陽動が主目的であった。

無論、署員の殺戮をためらう理由はEveにはない。Ayaの覚醒がさまたげられている原因が、そうした人間たちとの関わりにあるとも考えられた。ならば彼らの一掃が、Ayaをミトコンドリアの陣営に引き寄せるきっかけになるかもしれないのだ。

だが、それ以上に、Eveは自分の力を温存したかった。発火を命ずるバルスは、すなわちそのミトコンドリアに自殺を強制する信号である。それを広範囲に向けて

放つ行為は、彼女の肉体をもまた疲弊させていた。まだ気にかかるほどの劣化は生じていないが、計画がつぎの段階に進むまでは、メリッサの身体を大事に扱ってやらねばならなかった。正確には、メリッサの体内にあったものを――。

ゆえにEveは、分署内に存在する生物による攻撃を選択した。細胞分裂に指向性を与え、その速度を促進してやれば、動物や昆虫類は容易にミトコンドリアを暴走させて凶暴な怪物と化する。この方法なら、彼女にかかる負担は微々たるもので済んだ。

そうしてEveは、Ayaの接近を察知すると同時に17分署をあとにした。交戦は避けるべきだった。このときのEveは、命に代えても守らなければならないものをその体内深くに抱えていたのだ。

成熟した卵を。メリッサが残した、Eveのミトコンドリアだけを受け継いだ理想の卵子を。

E V E ' S D A Y 3

私はいま、身体が燃えてしまいそうに激しい怒りを抑えきれないでいる。

Eveはさらなる犠牲を求めた。私とダニエル、そして日本からやってきた科学者・マエダが出払ったスキについて、ニューヨーク市警17分署を襲撃したのだ。

私たちがもどったとき、署内は濃密な死の臭いに満ちていた。Eveによって変異させられた動物たちが、怪物と化して署員を殺戮していたのだ。

多くの同僚が命を落とした。武器管理部のトレス主任も……。かつて主任は子供を銃の暴発事故で失い、以来決して銃を武器として手にすることはなかった。その無抵抗な人間を、凶暴化した怪物は容赦なく惨殺した。いいえ、悪いのはその怪物でさえない。彼らもまた、Eveにミトコンドリアを暴走させられ、自己を失った哀れな生き物なのだから……。

ベンの心のよりどころだった老警察犬シーバも、Eve

の力でまがまがしい三ツ首の魔犬へと姿を変えられた。意識を侵されつつあったシーバが地下犬舎から最上階まで登っていったのは、かわいがってくれた人々から自分を遠ざけようとしたのかもしれない……。でも、皮肉にもベンは、様子のおかしいシーバから離れようとはしなかった。ベンの目の前で、老犬はシーバではないものに変容したのだ。

ベンはおそらく、母ロレーンの死に薄々勘づいていたのだろう。その悲しみを癒してくれたシーバさえも奪ったEveを、私は許すことができない。

マエダに調べてもらった私のミトコンドリアは、Eveのそれとは異なる働きを示した。生み出したエネルギーを細胞核に与え、共生者としてEveの力に対抗しているのだ。

なぜ、私だけにこの力が備わったのかはわからない。私と、Eveとの関わりも……。ただ、どうあろうと私はEveの敵対者になる。人の命を——心をもてあそぶ彼女を減ぼすために、私はこの力を使う。

Eveが、誰であっても……。



Eve

Selection

～淘汰～

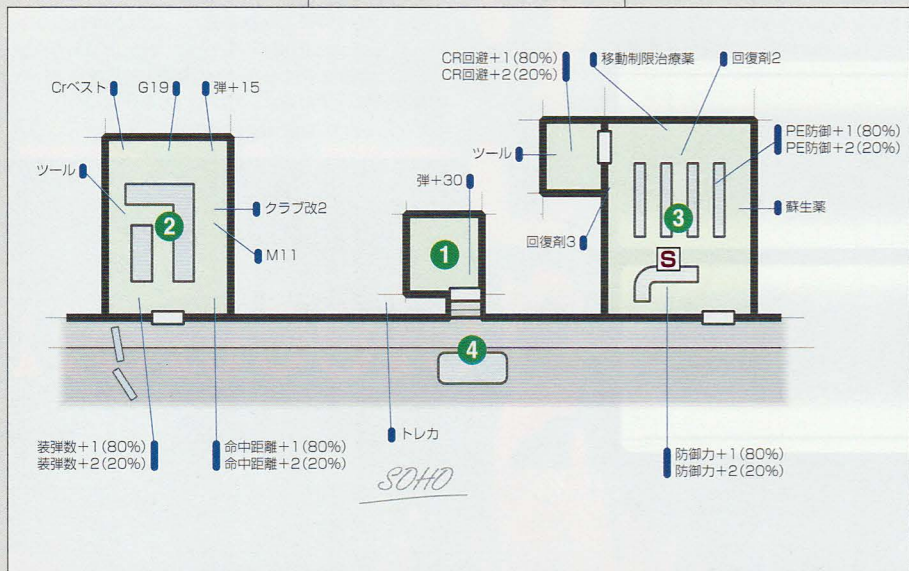


攻略 GUIDE DAY 3

この日にまわるエリアではトレカがふたつ手に入る。
Day3のあいだはまったく役に立たないが、Day4以降にウェインに渡せば、装備品の改造(スロットの増加)をしてくれるので、ぜひとも見つけておきたい。

ソーホー

SOHO



- ① アイテムが大量に手に入るの、持ちきれない場合もあるはずだ。いったん警察署にもどるか、強化用アイテムをその場で使うなどして、所持アイテムを整理しよう(もちろん、あとで取りにきてもかまわない)。①～③にあるアイテムのなかでも、とくに見つけにくいのが③の防衛力+1or+2だが、これはカウンターの内側(＝画面下側)から電話を使うつもりで○ボタンを押せば、見つけることができる。

- ④ ②と③へ入ったあとにバトカーの助手席へ行くと、ほかの場所への移動が可能になるので、まずは博物館に、そこでのイベントが終了したら警察署に向かう。ちなみに、画面上側を向いてゴミための段ボールを調べると、トレカが見つかる。

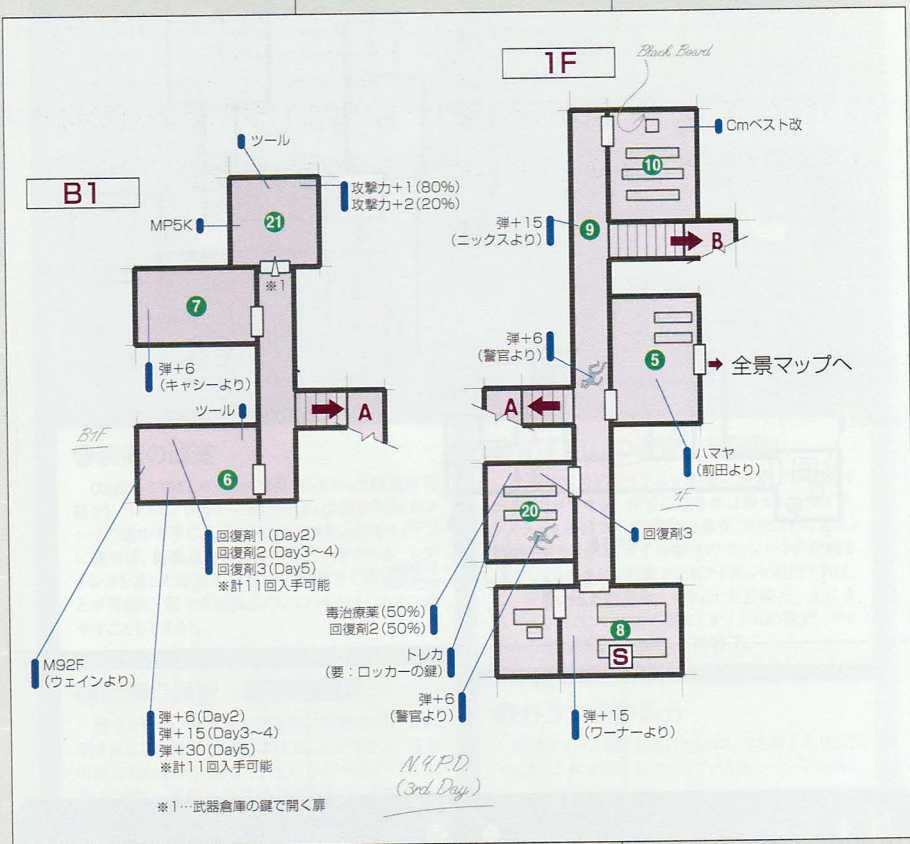
MOVIE 11

MOVIE 12

ソーホー

ニューヨーク市警17分署

N.Y.P.D. #17

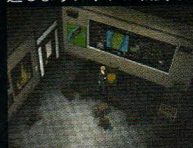


5
7
9

⑤で前田と別れたあとは、⑥でトレスとウェイン、⑦でキャシー、⑧でワーナーにそれぞれ話しかけること。ひとりでも欠けていると⑨にニックスが現れず、上の階の探索ができない。ちなみに、キャシーとワーナーに2度目に話しかけたときと、ニックスに⑨で最初に話しかけたときには、弾(キャシーのみ弾+6、残りふたりは弾+15)がもらえる。また、各所(マップ参照)の警官の死体を調べると、弾+6が入手可能。

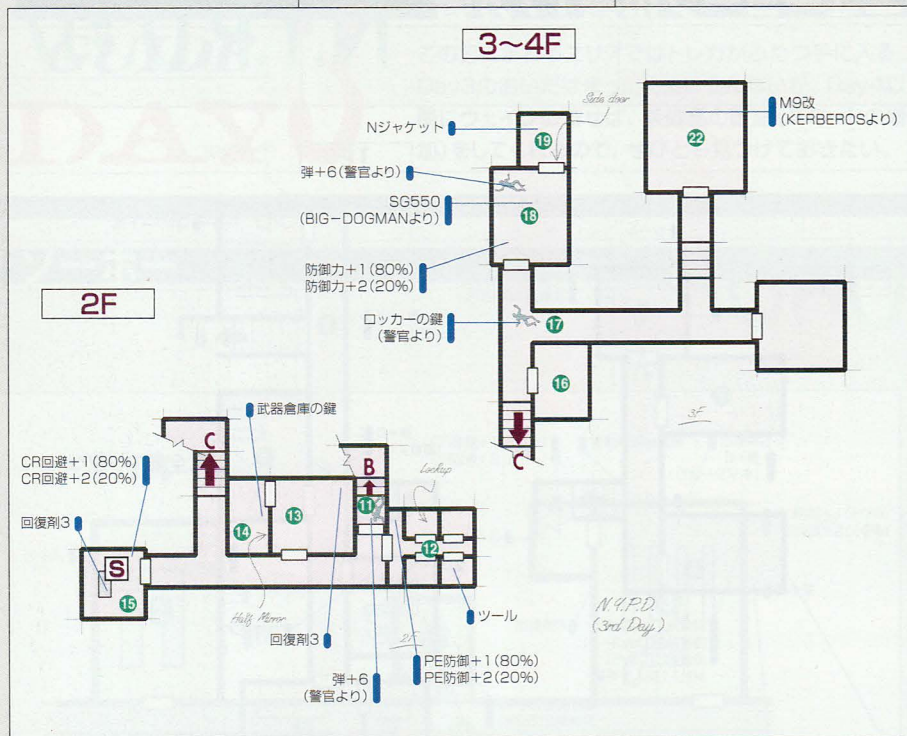
10

Cmベスト改を手に入れるときは、黒板の前の壇を通るようにすれば戦闘をしなくてすむ。



←部屋の中央を通らずに、宝箱へ最短距離で行けばいい。

ニューヨーク市警17分署



- 11 15
- 11には、最初はニックスが立ちふさがっているが、「5
〜9」の欄に書いた条件を満たすと、敵にやられたニ
ックスが階段下の9へ落ちることで、先へ進めるよう
になる。14では武器倉庫の鍵を入手できるものの、21
(→P.195)へ行くのは17でロッカーの鍵を手に入れて
からにしたほうが、ルートの効率がいい。

MOVIE 13

- 16
- ここにいる鑑識官は、Day3のあいだに1度だけAyaの
HPを完全回復してくれる。しかし、じつはKERBEROS
と戦うときにはAyaのHPが満タンでないほうが有利な
ので(→P.134)、極端に残りHPが少ないとき以外は、
この部屋を利用する必要はないだろう。

- 17
- 倒れている警官に話しかけると、ロッカーの鍵が入手
できる。この警官はDay4以降はいなくなってしまうの
で、忘れずに話しかけておくこと。

- 18 21
- この4部屋にあるアイテムのうち、Day3でのみ入手可
能なものは、18にいるBIG-DOGMANが落とす
SG550と、警官の死体から手に入る弾+6のふたつ。
それ以外は、Day4以降に取りにいてもいい。

VS BIG-DOGMAN (→P.106)

- 22
- ここでKERBEROSとの戦闘が発生。ちなみにDay4
以降は、この部屋に入室できなくなる。

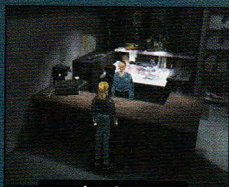
VS KERBEROS (→P.134)

武器管理部の利用法

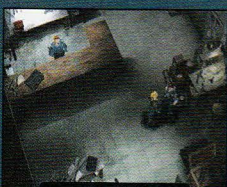
警察署のB1Fにある武器管理部では、Ayaの所持アイテムに関するさまざまなことが行なえる。武器管理部を有効に利用す

れば、エンディングへの道のりもラクになるはずだ。ここでは、武器管理部で実行できるコマンドを紹介する。

Day3まで



トーレス



ウェイン

Day4以降



ウェイン

① 装備の改造

Day2～3では、ペイカー部長からもらった改造許可証をトーレスに、Day4～Day5では、改造許可証がブレイの途中で手に入れたトレカ(レアトレカ)をウェインに渡せば、装備品のスロットをひとつ増やせる。レアトレカを渡した場合は、1枚につき2回まで改造することが可能だ(別々の装備品のスロットをひとつずつ増やすこともできる)。

② 装備の保管



持ちきれない装備品を武器庫に保管したり、逆に引き出して所持アイテムに加えることができる。保管可能な数は最大81個まで。上にならべたアイコンは左から順に、装備品の選択、装備品のならび替え、チューンナップ、ボーナスポイントの振りわけ、コマンド終了。なかでも便利なのがチューンナップアイコンで、手持ちの装備品だけでなく、武器庫にある装備品を直接、チューンナップの対象に選べる。そのさいにツール(または万能ツール)も、倉庫にあるものと所持アイテム欄のもののどちらを選択可能だ。



←チューンナップをするときは、武器庫に保管中の装備品も選ぶことができる。

③ アイテムの保管



装備品以外のアイテムを倉庫に保管したり、引き出すことができる。保管可能な数は最大100個まで。アイテムを所持アイテム欄から倉庫(またはその逆)に移動させるときは、まず移動先のウィンドウの空欄を指定し、そのあとに対象となるアイテムを選択すれば、より少ない操作で移動させることが可能だ。上にならべたアイコンは左から順に、アイテムの選択、アイテムのならび替え、コマンドの終了。

④ ガラクタの処分

所持アイテム欄にあるガラクタを、まとめて処分してくれる。これを何度もつけていると……(→P.284)。

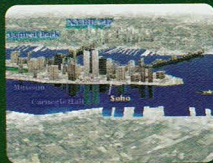


←ガラクタは、なるべく捨てないでウェインに処分してもらおう。

⑤ レアトレカ・コレクション

それまでウェインに手渡したレアトレカの一覧を見ることができる(グラフィックは表示されない)。レアトレカを渡すたびに、このコレクションをチェックしていると、とてもいいことが……(→P.285)。

ソーホー



Day1	×	Day4	○
Day2	×	Day5	○
Day3	○	Day6	×



かつては倉庫街だったが、1970年代に入ってから、若い芸術家たちが倉庫を住居やギャラリーに改造して住み着きはじめ、芸術家の街としてにぎわうようになった。ちなみに、ソーホーという地名は South of Houston (ハウストン通りの南側の意)の頭文字をとったもので、通りの反対側にはノーホー (North of Houston) というエリアも実在する。

ゲーム中のソーホー

芸術家の街らしく、いたるところの壁に絵や文字が描かれている。それらを注意深く観察してみると、ある名前が…… (→P.297)。



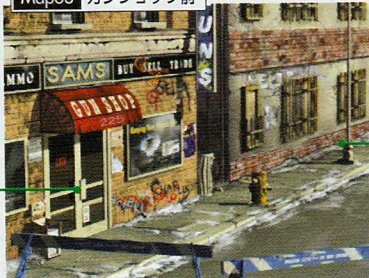
↑ふだんは昼の状態だが、タイミングしだいで夜のソーホーを見ることができる (→P.297)。

Map66 アパート

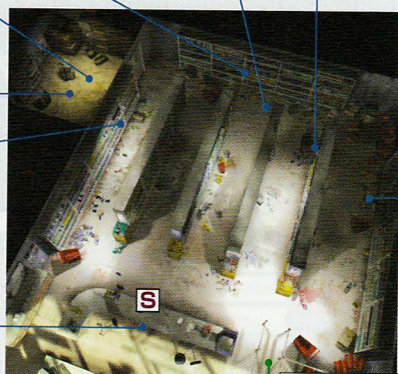


星+30

Map68 ガンショップ前



- 移動制限治療薬
- 回復剤2
- PE防御+1 (80%)
PE防御+2 (20%)
- CR回避+1 (80%)
CR回避+2 (20%)
- ツール
- 回復剤3
- 蘇生薬



Map71 ドラッグストア



Map70 ドラッグストア前

- 防御力+1 (80%)
防御力+2 (20%)

全景マップへ



Map67 アパート前

トレカ

全景マップへ
(バトカー駐車時のみ)

- 弾+15
- クラブ改2
- M11
- 命中距離+1 (80%)
命中距離+2 (20%)

Map69 ガンショップ



G19

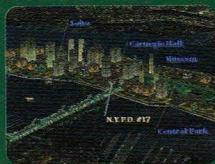
Crベスト

ツール

- 装弾数+1 (80%)
装弾数+2 (20%)

ソ ー ホ ー

N.Y.P.D. #17



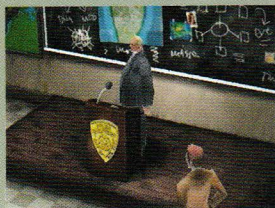
Day1	×	Day4	Map85~109
Day2	Map72~84	Day5	Map85~109
Day3	(Eve襲撃前) Map72~84	Day6	×
Day3	(Eve襲撃後) Map85~110		



ニューヨーク市警 (NEW YORK POLICE DEPARTMENT=N.Y.P.D.)は、治安組織としては全米最大の規模を誇り、ニューヨーク各所に分署がある。17分署の所在地は、セントラル・パークの数ブロック南。

ゲーム中のニューヨーク市警17分署

デザイン的にはニューヨークの警察署をモデルにしているが、部屋の配置などは実在の17分署とは関係ない。なお、Map85~93とMap95~97は、Day4のSPIDER-WOMAN1戦以降に、Eve襲撃前の状態 (Map72~84のCG) へもどる。



↑受付の机や会議室にあるロゴマークも、実在のニューヨーク市警のものと同じだ。

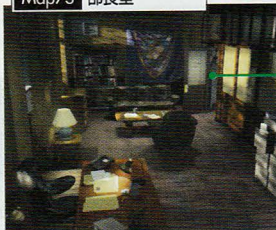
1~B1F (Day2)

Map81 武器管理部B



弾+6
※計11回まで入手可能

Map73 部長室



Map72 分室

Map80 武器管理部A



回復剤1
※計11回まで入手可能

ツール

Map83 犬舎



Map82 B1F廊下B



Map78 会議室



Map79 B1F廊下A

Map76 1F廊下B

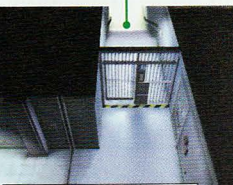


Map74 1F廊下A

毒治療薬(50%)
回復剤2(50%)
Cmベスト



Map75 更衣室



Map77 2F廊下A



Map84 受付

全景マップへ

ニューヨーク市警17分署

1~B1F (Day3以降)

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
RAT3	86	P.92
CROW2	86、90	P.100
DOGMAN1	90、93	P.106
SPIDER1	96	P.108

Map93 犬舎(襲撃後) ENEMY

弾+6
(キャシーより)



Map94 武器倉庫

ツール

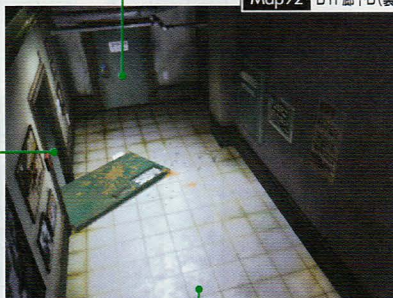
MP5K

攻撃力+1 (80%)
攻撃力+2 (20%)



要: 武器倉庫の鍵

Map92 B1F廊下B(襲撃後)

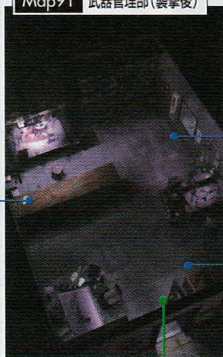


Map91 武器管理部(襲撃後)

弾+15
※計11回まで入手可能

回復剤2
※計11回まで入手可能

ツール
※入手済みの場合を
のぞく



Map90 B1F廊下A(襲撃後) ENEMY

Map96 会議室(襲撃後) ENEMY



Cmベスト改

Map95 1F廊下B(襲撃後)



弾+15
(ニックスより)

Map97 2F廊下A(襲撃後)へ

Map86 1F廊下A(襲撃後) ENEMY



弾+6
(警官より)

毒治療薬(50%)
回復剤2(50%)
※入手済みの場合をのぞく

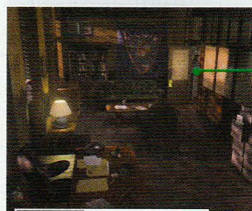
回復剤3

トレカ
(要:ロッカーの鍵)

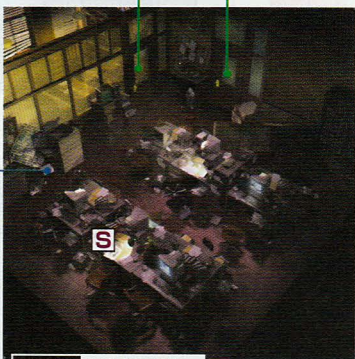
Map89 更衣室(襲撃後)



弾+6
(警官より)



Map88 部長室(襲撃後)



弾+15
(ワーナーより)

Map87 分室(襲撃後)

Map85 受付(襲撃後)



全景マップへ

ニューヨーク市警17分署

2~4F (Day3以降)

Nジャケット



Map106 3F倉庫B

Map105 3F倉庫A

ENEMY

弾+6
(警官より)防御力+1 (80%)
防御力+2 (20%)ロッカーの鍵
(警官より)

Map103 3F廊下A

ENEMY

Map104 鑑識室



回復剤3

CR回避+1 (80%)
CR回避+2 (20%)

Map102 署長室



Map99 2F廊下B

ENEMY

Map110 書類室 ENEMY



● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
RAT3	98、103	P.92
CROW2	97、103、108	P.100
DOGMAN1	100、107	P.106
BIG-DOGMAN	105	P.106
SPIDER1	97、98、99、107、108	P.108
KERBEROS	110	P.134

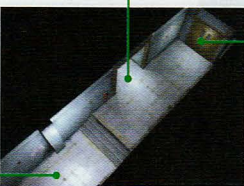
Map109 4F廊下



Map108 検死室 ENEMY



Map107 3F廊下B ENEMY



Map100 被疑者確認室 ENEMY

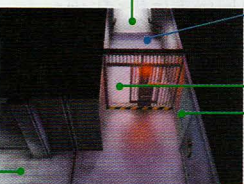


武器倉庫の鍵 回復剤3



Map95 1F廊下B(襲撃後)へ

Map95 1F廊下B(襲撃後)へ



Map97 2F廊下A(襲撃後) ENEMY

弾+6
(警官より)
ニックスがMap95に
出現後、通行可能

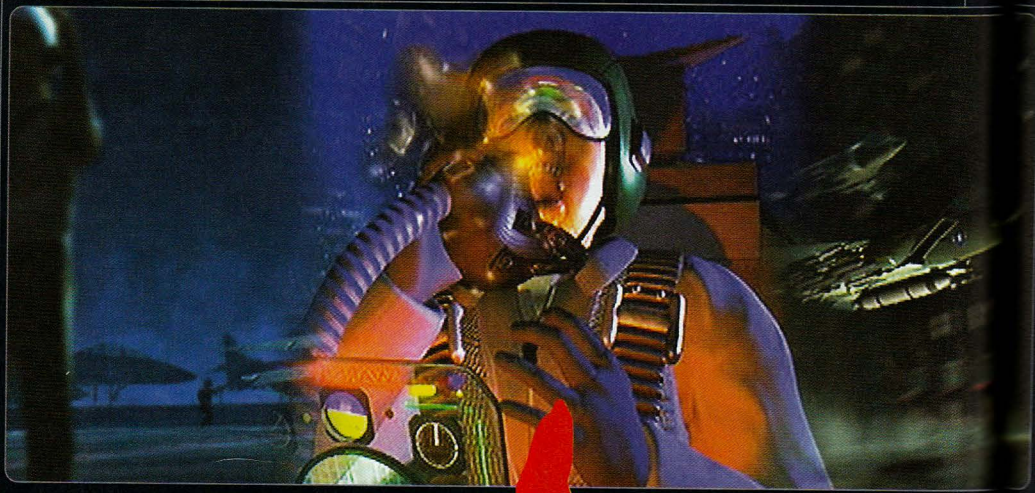
PE防御+1(80%)
PE防御+2(20%)



Map98 留置場 ENEMY

ツール

ニューヨーク市警17分署



1997.12.27

DAY 4

Aya



Eveにとって、聖フランシス病院での追跡劇は、Ayaのテストを兼ねた遊びに等しかった。

Ayaが病院に現れたのは予想外に早かったが、Eveは万端とも言える歓迎の準備をすでに整えていた。より凶猛な怪物へ進化するようミトコンドリアを刺激した生物を病棟に放ち、ヒューズを焼き切って電源を落とした。階段も破壊して、Ayaが容易に上層へとたどり着けぬよう工夫を凝らした。

すべてのエレベーターを破壊してしまえば、浮遊能力を発現させていないAyaは、人工精子の保管場所である13階に到達する術を失うことになる。しかし、Eveはあえて一機を残しておいた。もしAyaが怪物たちの襲撃を退け、電力を復旧させて彼女のもとに現れたなら、それはAyaのミトコンドリアが期待どおりか、それ以上の急激な進化を遂げたことを意味する。計画が大詰めを迎えた今、Eveはそれを見きわめたかった。

それに、Eveもまたこの病院が、Ayaにとって——そして彼女にとっても縁深い地であることを知っていた。この地の戦いで、Ayaはきっと思い出すだろう。Eve

が何者であるのかを。ふたりのあいだには、決して断ち切ることのできない運命の絆があることを。

それを知ったうえで、なおもAyaが人間に固執するのなら、もはや容赦はできないとEveは決意していた。彼女に比肩し得るほどに進化したミトコンドリアを獲得しながら、人間の意識を捨て去ることができないとなれば、Ayaはいささか危険な存在となる。早々に始末をつけてしまうのが得策であった。

すでに、冷凍保存された人工精子のサンプルは彼女の手にあった。カプセルごと体内に取り込み、適温に保って慎重に保存していた。十分に熟した彼女の卵子と同様に。あとは拠点にもどり、受精を行なうだけだった。

今宵、Eveは聖母となる。創世の夢想到陶然としながら、彼女は静かにAyaの訪れを待った。

E V E ' S D A Y 4



Eveとは何者なのか——私はその答えに、おぼろげながら近づいた気がする。ここ、聖フランシス病院で、霧のなかの記憶と相対したことで……。

前日、Eveが17分署を襲ったのは、私たちの目を彼女からそらすためだった。Eveの真の目的はほかにあった。私たちが署内を徘徊する怪物を掃討しているスキに、彼女はひそかに聖フランシス病院へと侵攻を開始していたのだ。

マエダの推論では、Eveのいまの肉体はそう長くは持たないということだった。ミトコンドリアが支配しているとはいえ、現在のEveを形作っている宿主細胞はメリッサのものにすぎず、時間の経過とともに劣化し、崩壊する運命にある。

それを避けるために彼女が取り得る方法はひとつ——日本で的事件と同じく、人間の精子を得て自分の卵子に受精させ、己の複製とも言えるミトコンドリア

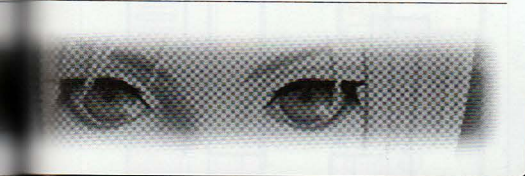
生物を出産することだった。そのためにEveは、人工精子の研究が行なわれていたこの病院に狙いを定めた。病院内に冷凍保存されているサンプルを奪い、彼女の遺伝情報すべてを継承した受精卵を手にするべく——。

彼女を追って病院に潜入した私は、そこで激しい既視感に襲われた。見覚えのある手術台と、横たわる少女の幻影。堅く閉ざされていた記憶の扉が、少しずつゆるんでいくようだった。そして、私は知った。この聖フランシス病院こそ、二十年前、交通事故に遭った母と姉のMayaが運びこまれた場所であることを。

そのとき、私のなかで何かがつながった。Eveに対して漠然と抱いていた感覚が、白く濁った意識の底から急速に浮かび上がってくる。

この懐かしい感じは、Maya……？ でも、Mayaはあの日、母と一緒に息を引き取ったはずなのだ。それに、Eveはまちがいない、メリッサの肉体に潜んでいた。

だとしたら、Eveとは……。



Conception

～受胎～



攻略

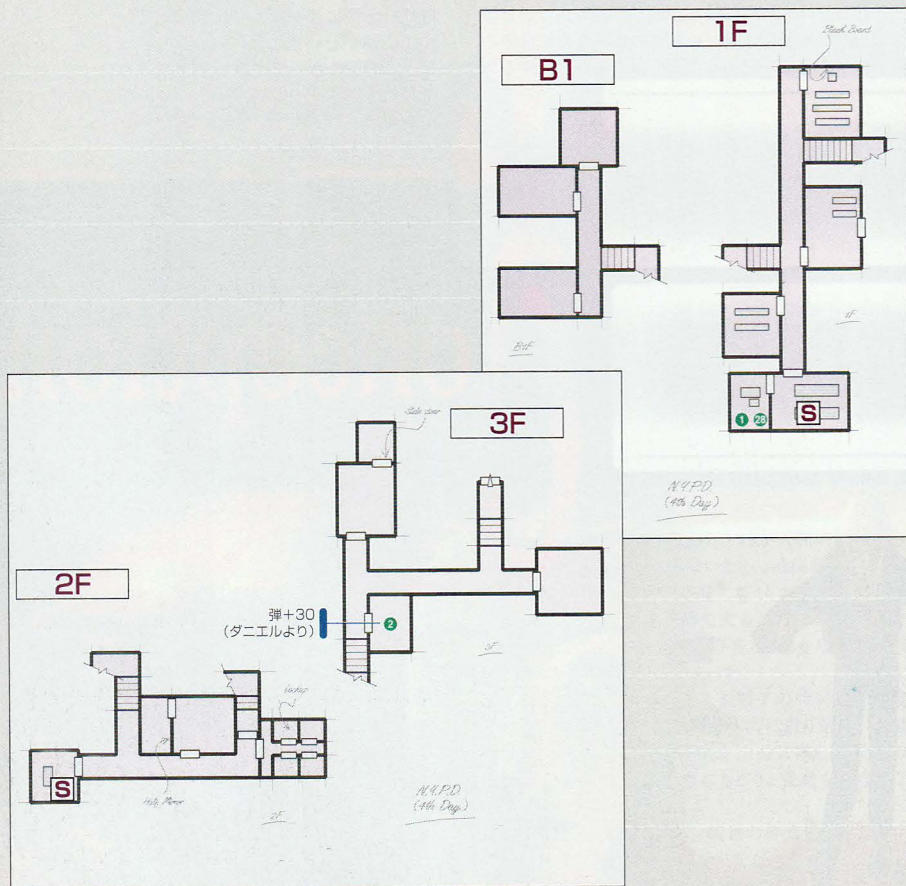
GUIDE

DAY 4

聖フランシス病院の探索が中心となる。終盤に屋上でくり広げられるSPIDER-WOMAN1戦と、そのあとの脱出イベントが難関。装備品の強化具合とプレイヤーの注意力がクリアのカギをにぎる。

ニューヨーク市警17分署

N.Y.P.D.#17

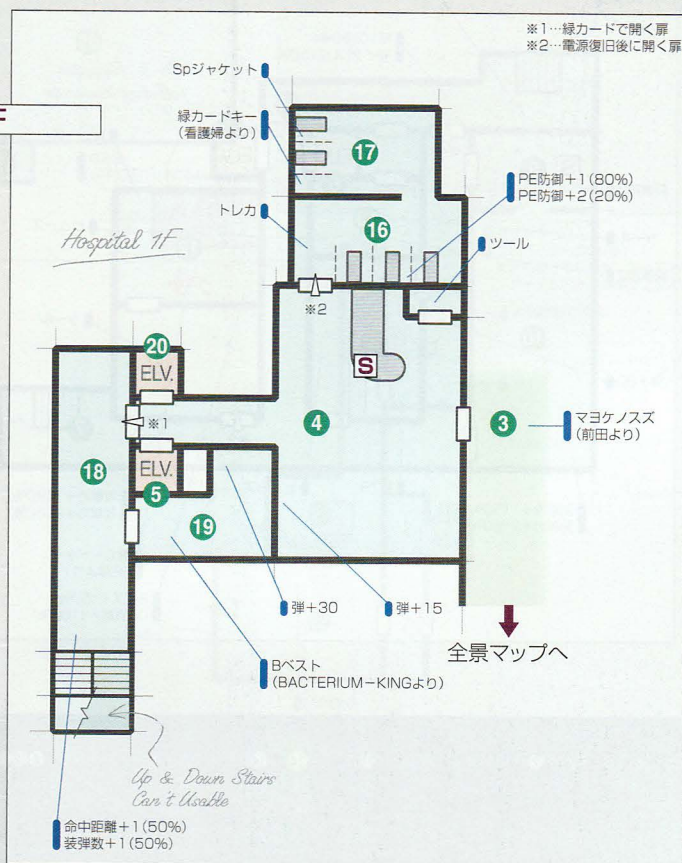


ニューヨーク市警17分署

聖フランシス病院

HOSPITAL

1F

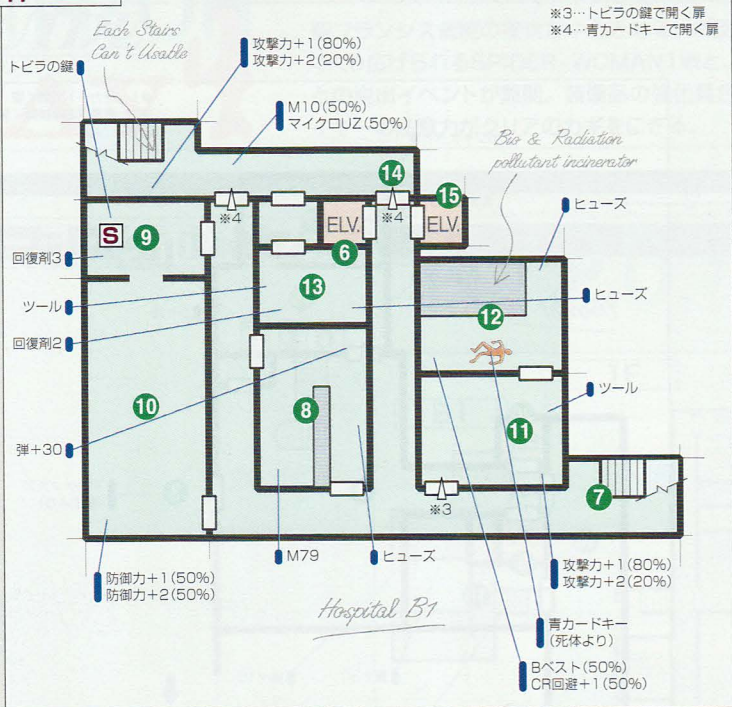


① ②でのイベントが終了すると自動的に全景マップ画面に切り替わり、聖フランシス病院へ行けるようになる。もし、Day3の時点で警察署内のアイテムを残している場合は、②へ行く前に取りに行ったほうが効率的だ。ちなみにDay4以降は、装備品の改造をウェインが行なうことになる(→P.197)。

③ 病院内の扉はことごとくロックされており、唯一開くのは⑤のエレベーターのみ。しかし、乗りこむと同時に、Eveによって強制的にB1Fへ落とされてしまう。以後は、④(→P.210)で電力供給を復旧させるまで、1Fにもどることはできない。なお、この時点では、④を通過するときに敵とエンカウントすることはない。

聖フランシス病院

B1F



※3…トビラの鍵で開く扉
 ※4…青カードキーで開く扉

⑥ ⑦にある階段は、Ayaが⑦へ移動する、あるいは⑪から廊下へ出る、などの条件を満たしたときに、Eveによって破壊される。

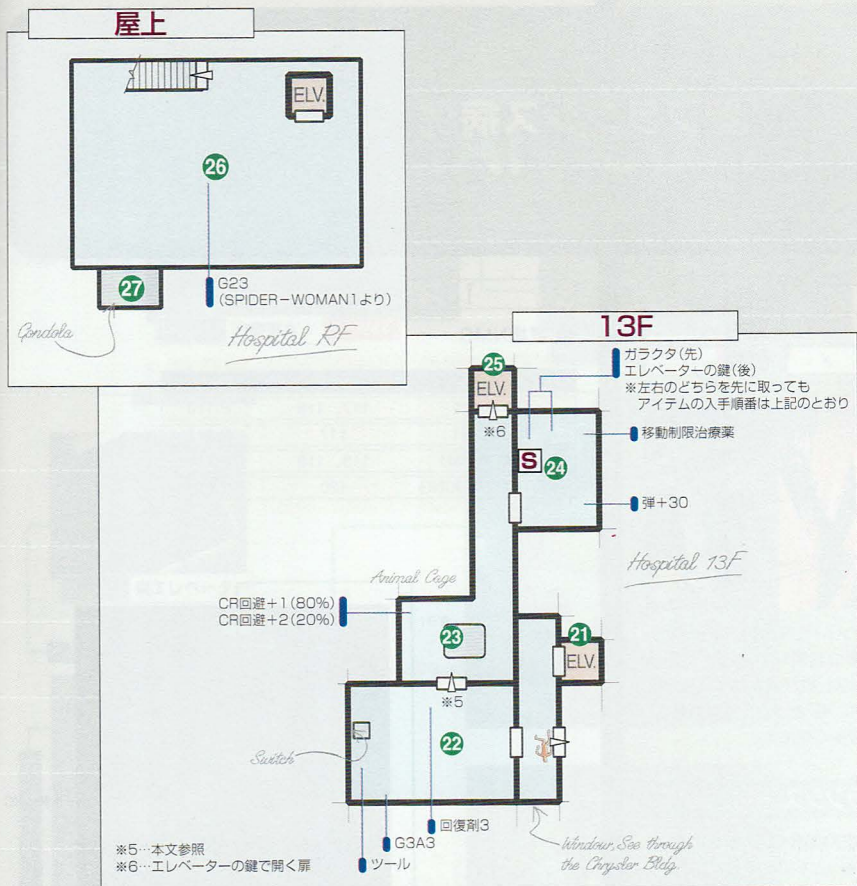
⑧ 最初にB1Fへきたときは、この3部屋にのみ入室が可能だ。ストーリーを進捗させるだけなら、⑧で右側の棚の上からヒューズを、⑨で机の引き出しからトビラの鍵を入手すればいい。すべてのアイテムを手に入れたのなら、⑧→⑨→⑩から廊下へ→⑨→⑩→⑨へもどる→廊下、というルートで探索しよう。これで、⑧と⑩での戦闘を回避できる。

⑪ トビラの鍵を使って⑪へ入り、⑫で焼死体から青カードキーを、右奥の棚の上からヒューズを手に入れる。そのあとは、閉鎖されていた区画へ青カードキーを使って入り、⑬の右下スミにあるヒューズを入手。

⑭ ⑭にヒューズ・ボックスがある。⑧⑨⑬で手に入れたヒューズをすべてはめこみ、切れているワイヤーをつないでから電源を入れれば、電力供給が復旧して⑮のエレベーターが使えるようになる。ちなみに、電源が入った状態でワイヤーをつなごうとすると、Ayaが感電して倒れてしまう(ゲームオーバーにはならない)。また、ヒューズを2個はめこんだ状態で電源を入れると、照明は復旧するが、エレベーターは使えないままだ。

⑯ ⑯のエレベーターで1Fへもどると、⑯(→P.209)への扉が開いている。⑯⑰で敵と戦って女医と看護婦を救出し、⑰にいる看護婦から緑カードキーをもらったら、⑱へ行って液体窒素のバルブを閉めよう。以上の手順を踏めば、⑳のエレベーターを使って13Fへ行くことができるようになる。

VS BACTERIUM-KING (→P.112)



- 21 22の左奥に、赤い矢印と「OPEN/CLOSE 研究室へつながるドア」という文が書かれた紙がはられている。これを見たあとに右隣りの機材の横で○ボタンを押すと、機材のうしろに隠されていた赤いスイッチが見つかる。これを押せば22への扉が開く。
- 23 24には、電話の近く(左)と精子保管ケースの近く(右)にアイテムが落ちているが、どちらを先に取っても、かならず最初はガラクタで、つぎがエレベーターの鍵となる。後者を取ったら、25のエレベーターに乗って26へ。ただ、29では危険なイベント(次項参照)が待っているの、念のためにセーブをしておきたい。

MOVIE 14

- 26 屋上へ上がった直後にエレベーターが故障してSPIDER-WOMAN1との戦闘に突入するが、本当に危険なのは戦闘後。Eveとの会話が終わったあとに戦闘機が墜落してくるので、35秒以内に避難しなければ、墜落の爆発に巻きこまれてゲームオーバーになってしまうのだ。Ayaの「戦闘機が…!」というセリフが表示されたら、すぐに27の Gondola へ向かう。間に合えば、Gondola 上でSPIDER2と戦ったのち、警察署へもどることができる。29の部長室へ行くと、Day4は終了だ。

VS SPIDER-WOMAN1 (→P.136)

MOVIE 15

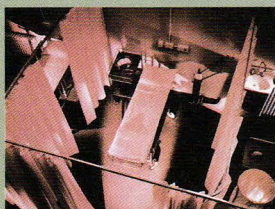
MOVIE 16or17

聖フランシス病院

聖フランシス病院



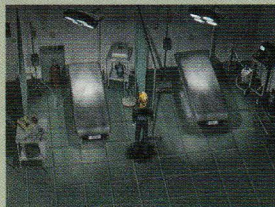
Day1	×	Day4	Map112以外
Day2	×	Day5	Map111~141
Day3	×	Day6	×



聖(セント)とは、キリスト教で聖人や聖者の名前などに冠される言葉。キリスト教が盛んなアメリカには、名前に“聖”といった地名や教会、病院が数多く存在する。

聖フランシス病院について

この病院は本作のオリジナルで、キリストにもっとも近い聖者として知られる聖フランシスコにちなんで名前がつけられたと思われる。グラフィックを描くにあたっては、実際の病院や人気ドラマ[ER]などが参考にされた。なお、本書に掲載したCGマップは、電力供給復旧後のものだ(Map 121、126、129をのぞく)。



↑たびたびAyaの回想シーンに登場する部屋は、じつはこの病院の一室だったのだ。

1F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
FLYMAN1	117、118	P.110
RATMAN1	117	P.111
BACTERIUM1	113、118	P.112
BACTERIUM-KING	120	P.112



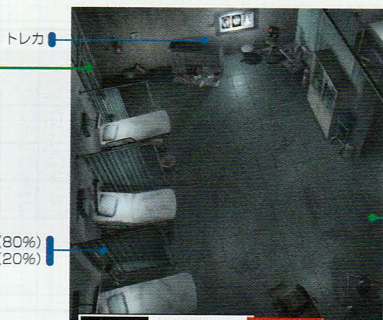
Map120 液体窒素室 ENEMY

弾+30

命中距離+1 (50%)
装弾数+1 (50%)



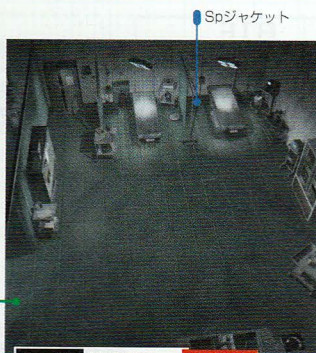
Map119 1F廊下



PE防御+1 (80%)
PE防御+2 (20%)

Map117 治療室A

ENEMY



Map118 治療室B

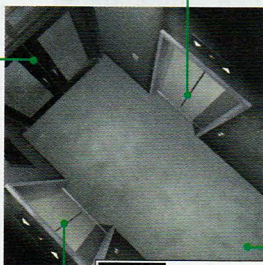
ENEMY

電源復旧後



Map116 東エレベーター

電源復旧後



Map114 1Fエレベーター前

要:緑カードキー



Map115 西エレベーター

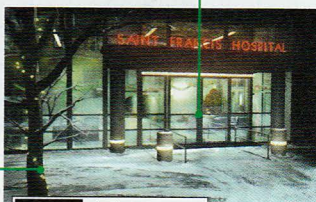


Map113 1Fロビー

ENEMY

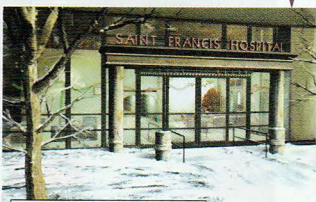
弾+15

ツール



Map111 病院入口

全景マップへ



Map112 病院入口 (Day5星)

聖フランシス病院

B1F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
FLYMAN1	128、131	P.110
RATMAN1	132	P.111
BACTERIUM1	122、124、128、131、132	P.112
MIXEDMAN1	135	P.114

Map136 ヒューズ・ボックス



Map134 B1F西階段



攻撃力+1(80%)
攻撃力+2(20%)

Map127 死体安置室A



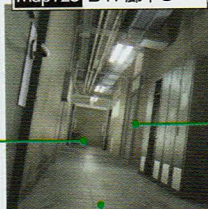
回復剤3

トビラの鍵

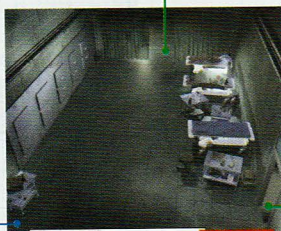
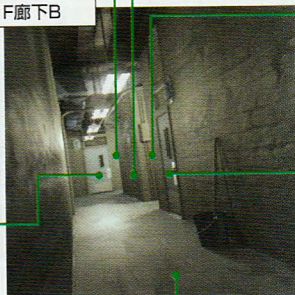


Map126 B1F廊下D

Map125 B1F廊下C



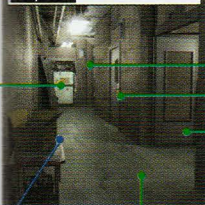
Map123 B1F廊下B



防御力+1(80%)
防御力+2(20%)

Map128 死体安置室B ENEMY

Map133 B1F廊下E



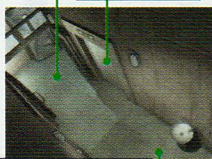
M10(50%)
マイクロUZ(50%)

要:青カードキー

Map115 西エレベーターより

Map116 東エレベーターへ

電源復旧後



Map122 B1F廊下A

ENEMY



Map121 B1F廊下A(復旧前)

Map135 病理研究室

ENEMY



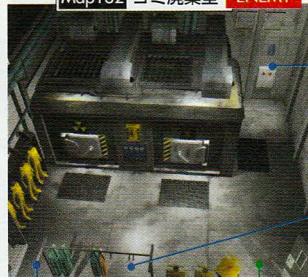
ツール

回復剤2

ヒューズ

Map132 ゴミ廃棄室

ENEMY



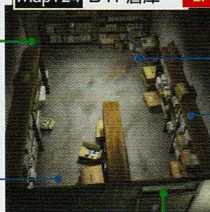
ヒューズ

青カードキー
(死体より)

Bベスト(50%)
CR回避+1(50%)

Map124 B1F倉庫

ENEMY



弾+30

ヒューズ

M79



ツール

攻撃力+1(80%)
攻撃力+2(20%)

Map131 解剖室

ENEMY

要:トビラの鍵

Map130 B1F東階段



Map129 B1F東階段(破壊前)

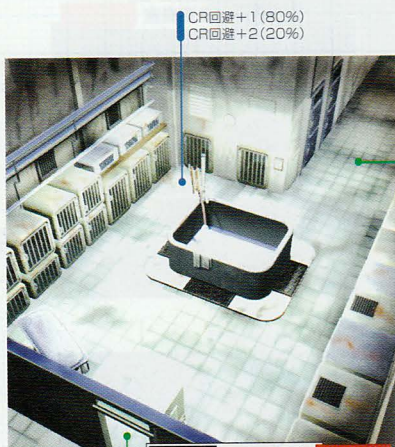


聖 フ ラ ン シ ス 病 院

13F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
SPIDER2	146	P.108
RATMAN1	140、141	P.111
BACTERIUM1	139	P.112
MIXEDMAN1	139、140、141	P.114
SPIDER-WOMAN1	143	P.136



Map140 動物研究室 ENEMY

壁のスイッチを押す

回復剤3



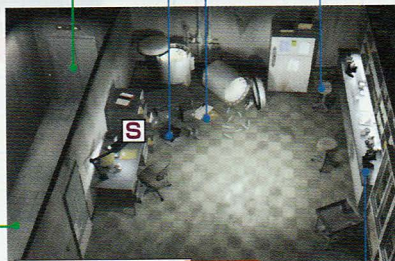
Map139 13F研究室 ENEMY

ツール

要：エレベーターの鍵

ガラクタ(先)
エレベーターの鍵(後)
※左右どちらを先に取りても
アイテムの入手順番は同じ

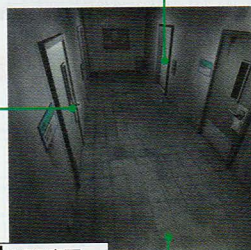
移動制限治療薬



Map141 精子バンク ENEMY

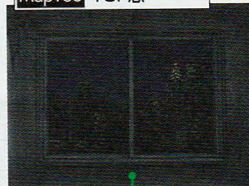
弾+30

Map116 東エレベーターへ



Map137 13F廊下

Map138 13F窓

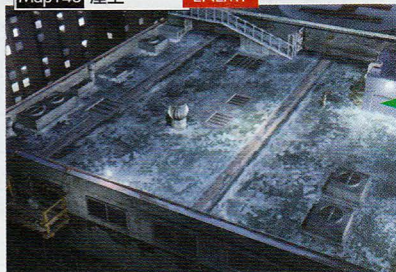


Map142 屋上エレベーター

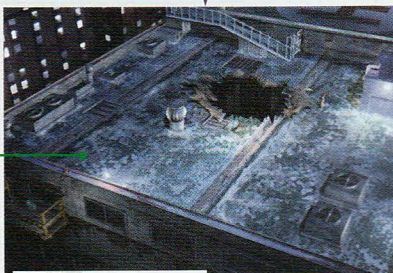


Map143 屋上

ENEMY



Map144 屋上(戦闘後)



Map145 ゴンドラA

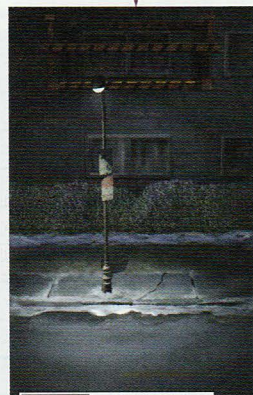


Map146 ゴンドラB

ENEMY



Map147 ゴンドラC



聖 フ ラ ン シ ス 病 院



1997.12.28

DAY 5

Aya

Eveは彼女の胎内で、“娘”が凄まじいまでの速度で細胞分裂し、成長していくのを感じていた。

受精の瞬間から、核の支配を受けていない完全体の胎児は、Eveの精密な複製であるミトコンドリアの制御によって、その発達の手筋を常人の数百倍にも及ぶ速さでたどっていた。Eveは己の一部が、細胞核に寄生して以来十億年あまりも夢見てきた理想的な肉体に継承され、増殖していくさまを歓喜をもって感じ取った。

知性あるミトコンドリアであるところのEveは、個体としての存在意義をまったく重要視していなかった。彼女の目的は、より優位な環境に自分の遺伝子を残していく行為にある。そのDNAを正確に写し取った完全体が育まれつつある今、かつてメリッサであった宿主細胞が劣化し、自身の寿命が尽きかけていたとしても、それは彼女をわずかも動揺させるものではなかった。

すでに、自分に代わる母胎をEveは用意していた。セントラル・パークに呼び寄せ、融合させた数千もの人間たち——彼らは、メリッサのものと極めて近いHLAを持つ者だけで構成されていた。完全体の胎児に拒絶

反応を起こすことなく、誕生の瞬間まで安全に保護する“子宮”として利用するために——。

事態がここに至って、マンハッタン島の沖合に待機していた海軍はようやく、Eveに対する直接攻撃に踏みきろうとしていた。だが、すべては遅すぎる……Eveは文明におぼれ、種としての存亡の危機さえ察知できぬ愚鈍な人類に哀れみと侮蔑の嘲笑を投げかけた。みずから築き上げた文明の象徴を破壊する痛みを怖れて、人類は彼女に十分すぎる猶予を与えてくれた。もはや核攻撃を受けても、彼女たちは——“娘”に受け継がれたミトコンドリアは生き残ることができた。

死にゆく母として、為すべきことがひとつだけ残っていた。Ayaは必ずやってくるだろう。滅ぶべき人類の運命を背負って。

決着は、つけねばならない——。

E V E ' S D A Y 5

ついにすべての謎は解けた。Eveの正体も——私との関わりも、すべて……。

事件の鍵となる、ひとりの人物がいた。ハンス・クランプ博士——遺伝子分野の権威として知られる、アメリカ自然史博物館の研究員だ。ミトコンドリアに傾倒した彼の狂気が、事態を最悪の方向へと導いたのだ。

二十年前、瀕死の重傷を負って聖フランシス病院へと搬送されたMayaは、息を引き取ると同時にその腎臓を、腎不全に苦むひとりの少女へと提供していた。この移植手術に立ち会ったのが、当時外科医を志してインターンを務めていた若き日のクランプだった。そしてMayaの腎臓を受け継いだ少女こそ、Eve——いや、メリッサ・ピアスだったのだ。

このときに、クランプはMayaのミトコンドリアの特異性に気づいたのだろう。彼は遺体から極秘に肝臓を摘出し、それを培養してミトコンドリアの観察をつづけ

た。この細胞サンプルにEveという名をつけて……。

同時に、腎臓を移植されたメリッサからも目を離さなかった。成長し、オペラ歌手となった彼女に、処方外の免疫抑制剤を都合したのもクランプだった。この薬を大量に服用したことが、のちにメリッサがEveに乗取られる直接の要因となった。

そして彼は、ミトコンドリアDNAを含まない人工精子の開発に没頭した。いずれ現れるEveのために、完全なミトコンドリア生物を生み出す術を用意したのだ。

いまとっては、クランプ博士がなぜ、人類を根絶しかねないEveに力を貸していたのかはわからない。彼はEveに発火をうながし、みずから望むように命を絶った。最期の瞬間、彼の脳裏にあったのは後悔なのか……それとも、研究者としての達成感だったのか——。

ただ、あのときクランプは私に、人という種の未来をゆだねたように思う。

Eveに近いミトコンドリアを保有する私に。



Liberation

～解放～

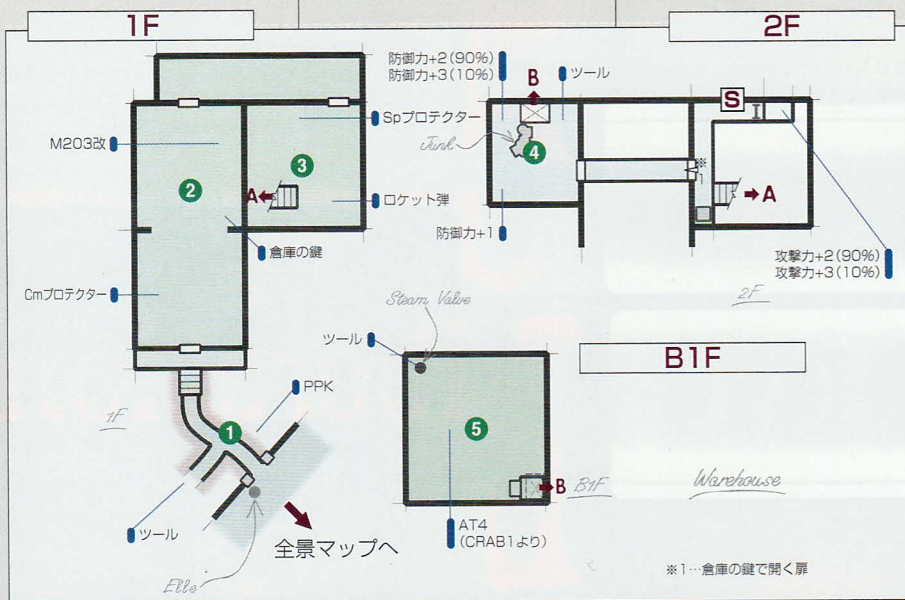


攻略 GUIDE DAY 5

翌日のDay6は完全体との決戦だけなので、EXPかせぎやアイテムの回収ができるのは、この日が最後だ。ちなみに第3埠頭倉庫は、ストーリー進行には関係ないため、無理に行かなくてもいい。

第3埠頭倉庫

WAREHOUSE



- ① 鉄の扉のうしろに宝箱が隠れている。下の写真を参考
にすれば簡単に見つかるはずだ。門の右側にある宝
箱の中身はPPK。クライスラー・ビル以外の場所で見
つかる銃器では唯一「先制攻撃」の追加効果がついて
いるので、ぜひ手に入れておきたい。



◀ 地面の色の境界線、あるいは
手前の鉄パイプを目印にする。こ
こから左に歩いていくのだ。

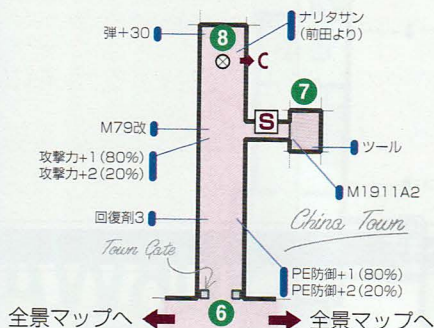
- ② ②で入手した倉庫の鍵を使って④へ行き、搬入リフト
のケーブルを降りると、⑤でCRAB1との戦闘になる。
これを倒したあと、左奥に落ちているツールを入手し
たら入口にもどっていい。なお、ツールがある場所
には不規則なタイミングでガスが噴出しており、ふれる
とダメージを受ける(ただし、HPは10以下にはならな
い)。ガスの有効範囲ギリギリのところ待ち、ガスが
止まったと同時に急いで拾いに行くこと。

VS CRAB1 (→P.140)

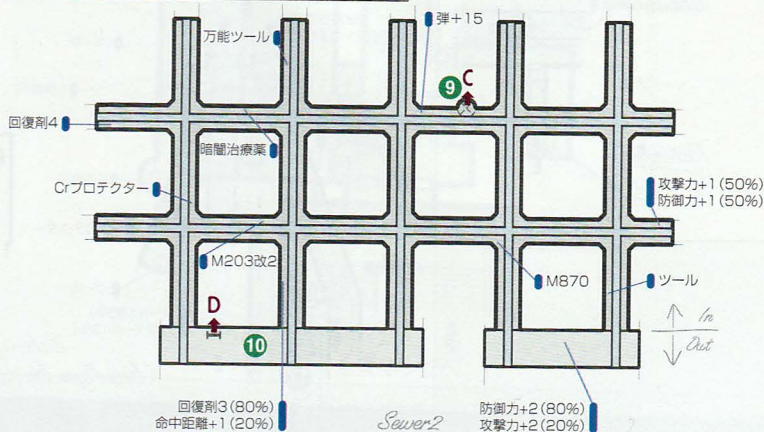
チャイナ・タウン

CHINA TOWN

街路



下水道2

6
8

電話の右奥から入れる古道具屋、および大通りにあるアイテムをすべて回収したら、大通りのつきあたりのマンホールから下水道2へ向かう。

回収のアイテムは、右奥から移動するアイテム



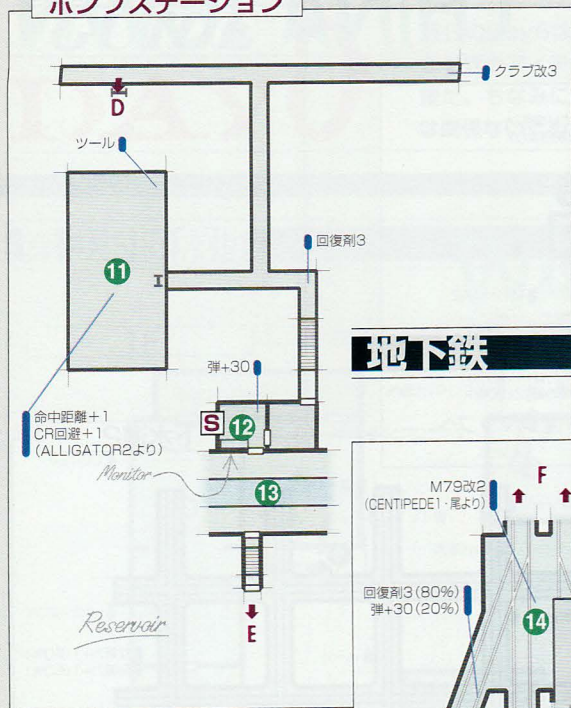
←古道具屋には、入口近くと画面手前の右スミにアイテムがある。

9
10

下水道2は同じグラフィックの場所が多く、道に迷いやすい。宝箱の位置などを参考に、自分がどこにいるかを確認しながら移動しよう。ただ先へ進むだけならば、⑨から⑩への最短距離(⑨から左へ進む→最初の十字路を手前に曲がる→直進してつきあたりで左へ→⑩)を歩けばいい。なお、下水道2で敵とエンカウントする確率はマップのグラフィックの種類ごとに設定されている。たとえば、ある場所で1回エンカウントすると、それと同じグラフィック(CGマップ)の場所すべてのエンカウント率が低下するというシステムになっているのだ。

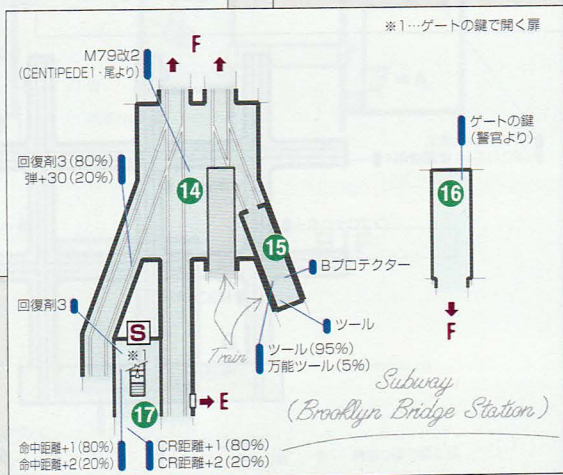
チャイナ・タウン

ポンプステーション



地下鉄

SUBWAY

11
13

⑪で出現するALLIGATOR2は、ストーリー進行には関係ないので、AyaのHPが少ないときは無視してかまわない。⑬の水路の向こう岸へ渡るには、あらかじめ⑫で貯水池のポンプ1&2を作動させて、スライムを下水に流したあと、ポンプの電源を切っておく、という作業が必要だ。

MOVIE 18

VS ALLIGATOR2 (→P.130)

MOVIE 19

14
15

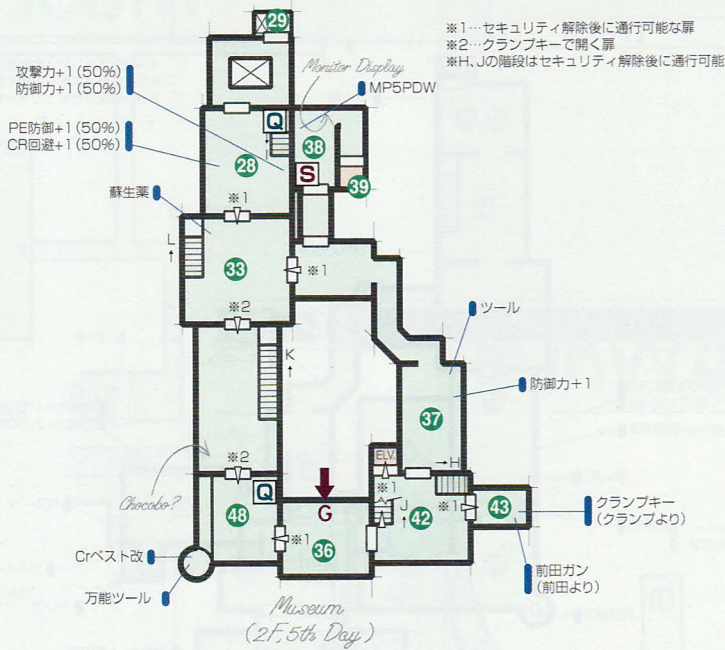
地下鉄のポイントでCENTIPEDE1との戦闘。倒したあとは⑮のアイテムを手に入れよう。

VS CENTIPEDE1 (→P.138)

16
17

⑮に倒れている警官からゲートの鍵を入手すると、イベントが起こり、博物館への侵入が可能になる。⑰から出て、博物館へ向かう。余談だが、ゲートの鍵を入手後、チャイナ・タウンから全景マップへ出た場合でも、全景マップ上に「Subway」というポイントが追加される(ただし、⑰は鍵がなかったまま)。

2F



32 (→P.225)へ入った直後に扉をロックされるが、窓から吹き抜けに出れば、壁をつたって38へ行ける。38にある蘇生薬は、39でセキュリティを解除したあと、42へ向かう前に手に入れてもいい。

37 テントのなかに宝箱がふたつある。中身は、入口からまっすぐテントのなかへ入った先が防御力+1、そこから上へ進んだところがツールだ。

38 38でモニターを見ると、Eveが4Fにいることがわかる。また、モニターの右にあるスイッチでセキュリティを解除すれば、各階ホールの階段とエレベーターが使えるようになるほか、封鎖されていた扉の一部も通行可能となる。ちなみに39のエレベーターに乗るには、セキュリティ解除スイッチの前から少し右へ歩いたあと、手前に移動すればOK。

MOVIE 20

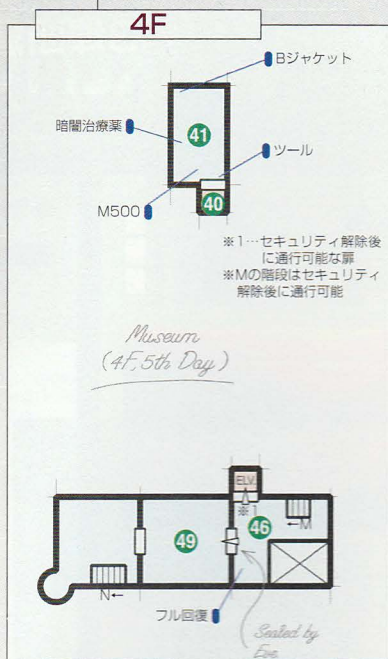
42 39でセキュリティを解除したあとに42へ行くと、43へつく扉が半開きになっている。43では、前田ガンとクランプキーを入手。

44 44(→P.225)の中央付近へきた時点で、TRICERATOPS1との戦闘になる。

VS TRICERATOPS1 (→P.142)

45 TRICERATOPS1戦後に47へ行こうとすると、瀕死のTRICERATOPS1によって強制的に45 (→P.223)へ落とされてしまい、そのままT-REXとの戦闘に突入する。TRICERATOPS1を倒した時点で手持ちの回復剤や弾が残り少ないなら、いったん引き返して補充するといい。46か39でセーブをしておくの手だ。なお、45へ移動させられた時点でAyaのHPは完全回復する(PEバーはそのまま)。

VS T-REX (→P.144)



自由の女神前



- 46 38でセキュリティを解除したあとなら、この部屋にやってくる。扉近くの宝箱に入っているフル回復は、46でのT-REX戦のあと、18からエレベーターを使って取りにくるのがラクだ

- 47 47へ入った直後に地震が発生し、47と48(→P.224)の展示ケースのガラスが割れる。このイベントのあとでなければ、展示ケース奥の隠し部屋に置いてあるアイテムを入手することはできない。

MOVIE 21

- 49 49に足を踏み入れると、それ以後はマンハッタン島へもどることができない。すなわち、アイテムの回収や、装備品の改造、EXPかせぎはいっさい不可能となるので、49へ行く直前のセーブデータは別のファイルに作って、ゲームをクリアするまで上書きせずに残しておくことをオススメする。

MOVIE 22～35

VS Eve・第4形態～最終形態(→P.153)

MOVIE 36

アメリカ自然史博物館

第3埠頭倉庫



Day1	×	Day4	×
Day2	×	Day5	○
Day3	×	Day6	×



ニューヨークは港湾都市としても世界有数の規模を誇る。17～18世紀にマンハッタン島の南東にできたピア(岸に対して垂直に建造された埠頭)が、南西、ブルックリンなどにもつぎつぎと造られ、世界最大級の港へと成長していった。ピアの敷地内や周辺には数多くの倉庫があり、19世紀ごろに建てられた古い倉庫は観光名所にもなっている。

第3埠頭倉庫について

第3埠頭倉庫は架空の建物で、ゲーム中でそれが建っている場所(ハドソン川沿いの西14丁目付近)には、実際は50～60番台の埠頭がある。



↑海のそばに建っているためだろうか、最深处では巨大なカニ(CRAB)が待ち受けている。

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
RAT4	151、152	P.92
SPIDER3	151、152	P.108
CRAB1	157	P.140

Map150 倉庫A

Cmプロテクター



ツール

Map149 倉庫入口B



Map148 倉庫入口A

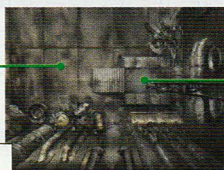
PPK

全景マップへ



Map 157 機械部屋B **ENEMY**

Map 155 搬入リフト

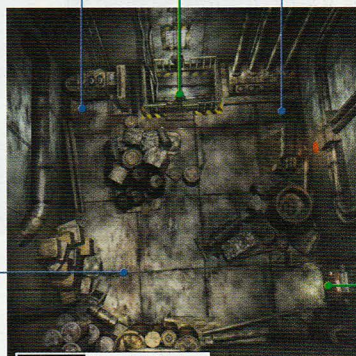


Map 156 機械部屋A



Map 151 倉庫B **ENEMY**

防御力+2 (90%)
防御力+3 (10%)

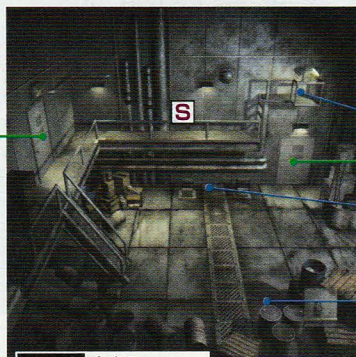


Map 154 がらくた部屋

防御力+1

倉庫の鍵 M203改

要: 倉庫の鍵



Map 153 倉庫C

攻撃力+2 (90%)
攻撃力+3 (10%)

Spプロテクター

ロケット弾



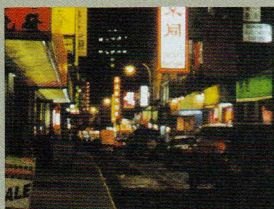
Map 152 通路 **ENEMY**

第 3 埠頭 倉庫

CHINA TOWN



Day1	×	Day4	×
Day2	×	Day5	○
Day3	×	Day6	×



大陸横断鉄道の建設のために海を渡ってきた中国人たちが、鉄道開通とともにニューヨークへ移り住み、レストランや生鮮食料品店をはじめたのが、この街の起源。現在では、全米各地に点在するチャイナ・タウンのなかでも随一の規模となり、隣接するユダヤ人地区やリトル・イタリーにも中国人の店が進出している。

ゲーム中のチャイナ・タウン

入口は実在の街にアレンジを加えたものだが、内部はオリジナル。全景マップ画面の門の左にあるビルは、金洋美食大酒楼(中華料理店)などの店舗が入った、実際にある建物だ。



↑ゲーム中では回避命令が出て閑散としているが、本来は年中活気にあふれている区画。

街路

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
POISON-SNAKE2	160	P.96
CAT1	159、160	P.116



Map 158 チャイナ・タウンA

全景マップへ

攻撃力+1 (80%)
攻撃力+2 (20%)
M79改

Map160 チャイナ・タウンC ENEMY



Map170 下水道2Hへ

弾+30



Map162 チャイナ・タウンD



PE防御+1 (80%)
PE防御+2 (20%)

回復剤3

Map159 チャイナ・タウンB ENEMY

Map161 古道具屋



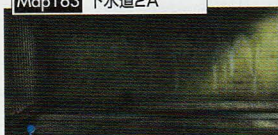
M1911A2

ツール

チャイナ・タウン

下水道2

Map163 下水道2A



回復剤4

Map164 下水道2B ENEMY



臨闘治療薬

Map165 下水道2C

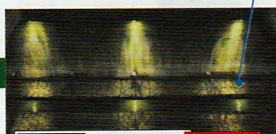


万能ツール

Map166 下水道2D ENEMY



Crプロテクター

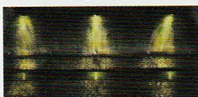


M203改2

Map167 下水道2E ENEMY

敵出現Map凡例

A



B



C

Map168 下水道2F ENEMY

回復剤3 (80%)
命中距離+1 (20%)

● 登場NMC

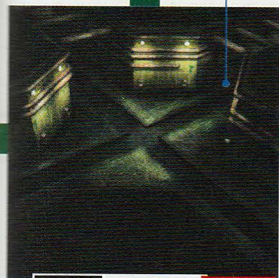
NAME	MAP	DATA
FROG2	A、B	P.95
POISON-SNAKE2	C	P.96
BAT1	A、B、C	P.118

※下水道2は、十字路、横方向通路といった、いくつかのCGの組み合わせで作られている。CGは全部で7種類、計37枚あるが、ここではアイテムが手に入る場所と、チャイナ・タウンへの出入口となっている場所のCGのみを掲載した。また、出現する敵の種類は、同じグラフィックのCGであれば共通となっている(→P.22)。それにともない、登場NMC一覧表の「MAP」欄の見かたが変わっているのに注意。たとえばA、Bと書いてあるなら、その敵が「敵出現Map凡例」のAおよびBと同じグラフィックの場所すべてに出現することを示す。

Map162 チャイナ・タウンDへ

Map170 下水道2H

弾+15



Map169 下水道2G ENEMY



Map171 下水道2I ENEMY



MB70

Map172 下水道2J



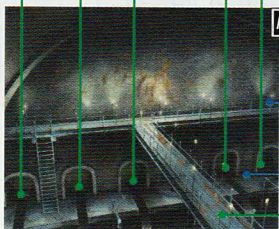
攻撃力+1 (50%)
防御力+1 (50%)



ツール

Map173 下水道2K ENEMY

Map174 下水道2L ENEMY



クラブ改3

防御力+2 (80%)
攻撃力+2 (20%)

Map175 ポンプステーションへ

チャイナ・タウン

ポンプステーション

● 登場NMC

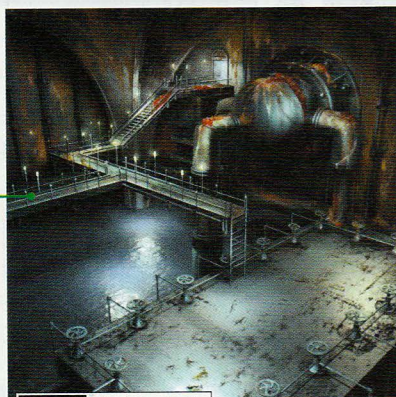
NAME	MAP	DATA
BAT1	179	P.118
ALLIGATOR2	176	P.130

Map177 コントロール室A



Map178 コントロール室B

弾+30



Map175 ポンプステーション



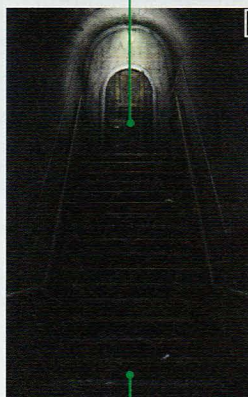
Map176 ポンプステーション(ムービー後) ENEMY

回復剤3

ツール

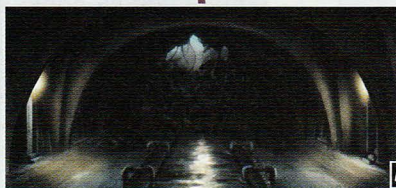
Map174 下水道2Lへ

Map183 地下鉄／駅Aへ

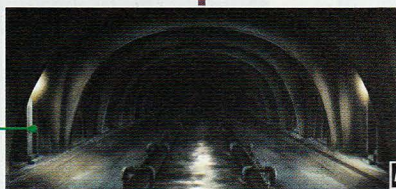


Map182 地下鉄連絡口

Map181 下水トンネル(崩壊後・水なし)



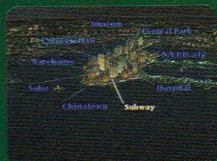
Map180 下水トンネル(崩壊後・水あり)



Map179 下水トンネル **ENEMY**

チャイナ・タウン

地下鉄



Day1	×	Day4	×
Day2	×	Day5	○
Day3	×	Day6	×



東京につぐ世界第2位の路線網を持つニューヨークの地下鉄は、全線均一料金(1.50ドル)、24時間運行などサービスも充実。イエローキャブ(タクシー)やバスとならぶ、市民の貴重な足だ。また、ひと昔前まで、落書きだらけで汚いというイメージが定着していたが、最近はすっかりきれいになった。

ゲーム中の地下鉄

実際のニューヨークには、“ブルックリンブリッジ”という名の駅がふたつあるが、本作の駅のモデルになっているのは、位置的にブルックリンブリッジ/市庁舎駅と思われる。



↑ブルックリンブリッジという駅名が、電話の上の壁にかげられている。

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
BAT1	187	P.118
MOLE1	186、187	P.119
CENTIPEDE1	188	P.138

Map186 トンネルA ENEMY



回復剤3 (80%)
弾+30 (20%)

回復剤3

命中距離+1 (80%)
命中距離+2 (20%)

Map185 駅C



全景マップへ

要:ゲートの鍵



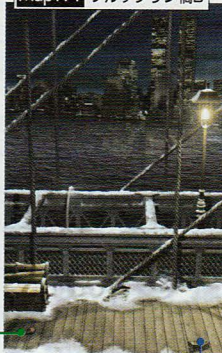
Map184 駅B

CR回避+1 (80%)
CR回避+2 (20%)

Map190 ブルックリン橋A

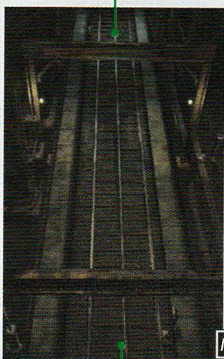
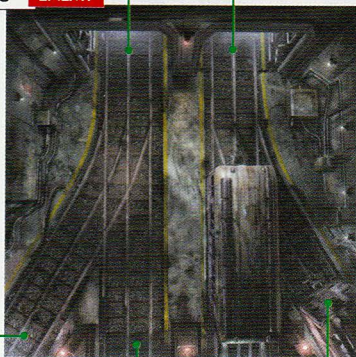


Map191 ブルックリン橋B



ゲートの鍵
(警官より)

Map188 トンネルC **ENEMY**



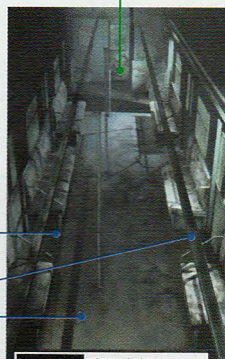
Map187 トンネルB **ENEMY**

Map183 駅A



ツール(95%)
万能ツール(5%)
Bプロテクター
ツール

Map182 チャイナ・タウン/地下鉄連絡口へ

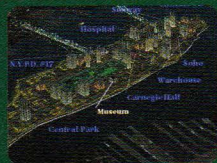


Map189 車両内部

地下鉄

アメリカ自然史博物館

MUSEUM



Day1	X	Day4	夜 Map197~198
Day2	昼 Map192~198	Day5	昼 Map192~193
Day3	昼 Map192~193, 196	Day5	夜 Map197~255
Day3	夜 Map197~198	Day6	X
Day4	昼 Map192~193		



恐竜の化石をはじめ、哺乳類や爬虫類の剥製、隕石や鉱物など、3000万を超える標本や資料が収蔵されている。自然史の分野では世界最大級の博物館。展示されているのは全収蔵品の2%にすぎないが、それでも1日ではとてもまわきれない。

ゲーム中のアメリカ自然史博物館

主要な展示品が忠実に再現されているものの、置いてある部屋の配置が実際とは異なっている(T-REXの化石が4Fではなく1Fにあるなど)。また、クランプの研究室、警備室、そして4F展示室の奥(Eveがいる部屋)は、本作で独自に設定された部屋だ。



↑杉の巨木から彫り上げられた巨大カヌーは、実際の博物館と同じ場所に展示されている。

入口~2F (Day2)



全景マップへ

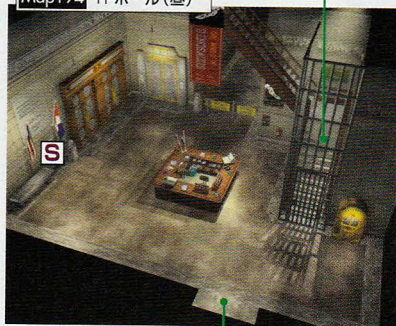
Map195 2Fホール(昼)



Map196 クランプの研究室(昼)



Map194 1Fホール(昼)



Map199 1Fホールへ

入口 (Day5)

Map197 入口A



Map198 入口B



全景マップへ

アメリカ自然史博物館

1F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
CHAMELEON1	202,203,204,208,214,215,217	P.120
TROODON1	202,203,204,210,214,215	P.121
PTERODACTY2	210	P.122
ARMADILLO1	217	P.124
ARMADILLO2	203,210,214,215	P.124
SCORPION1	212	P.126
T-REX	207	P.144

ツール

Map217 顔面石像の部屋(イベント後) ENEMY



Map216 顔面石像の部屋



Map218 1F非常ハシゴ



Map236 2F非常ハシゴへ

Map233 宝石鉱物の部屋へ

Map212 SCORPIONの部屋 ENEMY

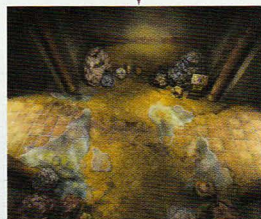


Map215 お面の部屋 ENEMY



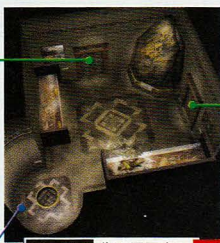
M203改3

Map214 巨大カヌーの部屋 ENEMY



要: クランプキー

Map204 化石展示室B ENEMY

P220改(50%)
G22(50%)

Map203 化石展示室A ENEMY

Map213 SCORPIONの部屋(イベント後)

Map202 化石発掘の部屋 ENEMY

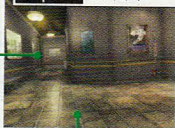


回復剤3

回復剤3

回復剤4

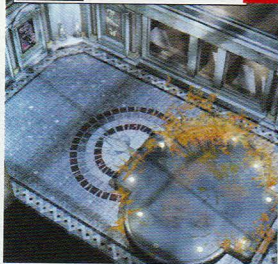
Map211 1F回廊



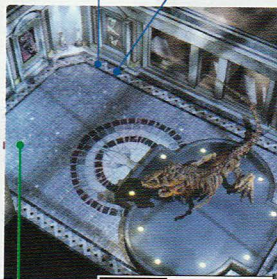
Map208 熱帯雨林の部屋 ENEMY



Map207 T-REXの部屋B (解除後) ENEMY



回復剤3 弾+30



Map206 T-REXの部屋B

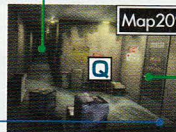
Map205 T-REXの部屋A



Map201 エレベーター



Map209 隠し通路

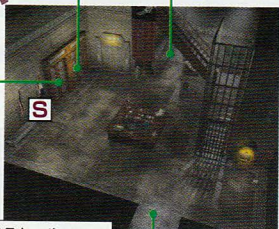


弾+30

Map220 2Fホール (解除後)へ



Map200 1Fホール (解除後)



Map199 1Fホール

Map198 入口Bへ

Map210 1F隠し部屋 ENEMY



防御力+1 (50%)
防御力+2 (50%)

Nスーツ

攻撃力+1 (80%)
攻撃力+2 (20%)

トレカ ツール

アメリカ自然史博物館

Map234 隕石の部屋



2F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
CHAMELEON1	226、232	P.120
TROODON1	219.220.223.228.232.233	P.121
PTERODACTY2	219.220.222.223.227.228	P.122
ARMADILLO2	223.227.232.233	P.124
SCORPION2	219.220.225.228	P.126

PE防御+1 (50%)
CR回避+1 (50%)

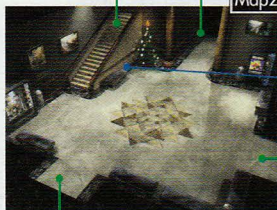
Map215 お面の部屋へ

攻撃力+1 (50%)
防御力+1 (50%)

Map233 宝石鉱物の部屋 ENEMY

セキュリティ解除後

Map245 DNAの部屋へ

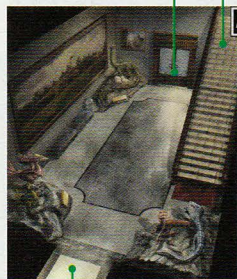


Map232 休憩所 ENEMY

蘇生薬

要: クランプキー

Map246 トリケラトプスの部屋へ



Map225 小型恐竜の部屋B ENEMY



Map223 小型恐竜の部屋A ENEMY



Map235 隕石の部屋 (イベント後)

セキュリティ解除後

Map224 小型恐竜の部屋A (イベント後)



Crベスト改

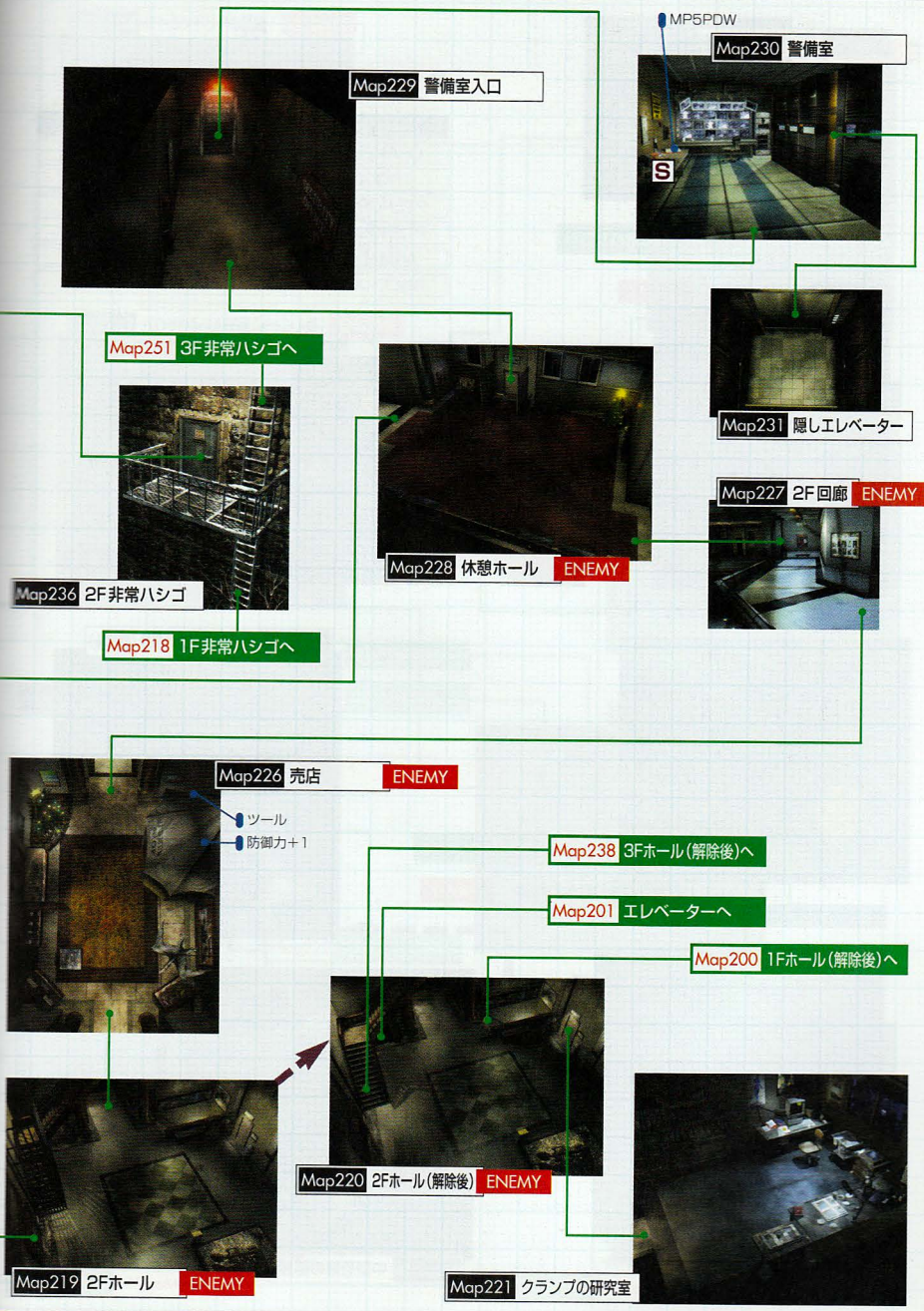
万能ツール

Map240 吹き抜けへ



Map222 プテラノドンの部屋 ENEMY

要: クランプキー



アメリカ自然史博物館

Map251 3F非常ハシゴ

ロケット弾

Map236 2F非常ハシゴへ

Map249 進化の部屋

ENEMY



Map250 人体の部屋

ENEMY



Map232 休憩所へ

Map245 DNAの部屋

ENEMY

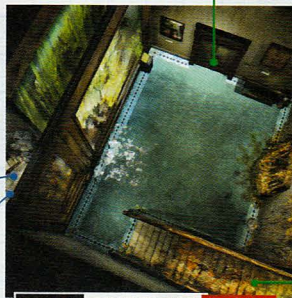
要:クランプキー



Map246 トリケラトプスの部屋

ENEMY

Map225 小型恐竜の部屋Bへ

ツール
M9改2

Map248 中型恐竜の部屋

ENEMY

Map254 4F展示室へ

3F

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
CHAMELEON1	239, 243, 245, 250	P.120
TROODON1	238, 241, 242, 245, 248, 250	P.121
PTERODACTY1	244	P.122
PTERODACTY2	241, 242, 243, 248	P.122
ARMADILLO2	238, 239, 245, 248, 249	P.124
TRICERATOPS1	246	P.142

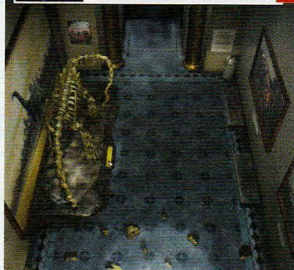
Map244 ミトコンドリアの部屋 ENEMY



Map243 3F回廊 ENEMY



Map242 パロサウルスの部屋 (イベント後) ENEMY



Map241 パロサウルスの部屋 ENEMY



Map201 エレベーターへ

Map252 4Fホールへ

Map240 吹き抜け



Map222 プテラノンの部屋へ

Svプロテクター



Map239 ステゴザウルスの部屋 ENEMY

Map238 3Fホール(解除後) ENEMY



Map220 2Fホール(解除後)へ



Map237 3Fホール

アメリカ自然史博物館

4F

Map254 4F展示室



Map248 中型恐竜の部屋へ

Map253 4F隠し部屋



Bジャケット

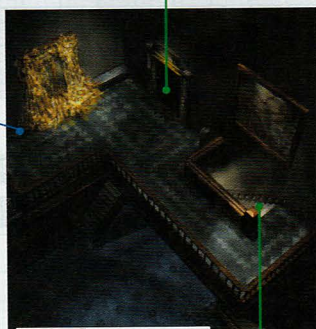
暗闇治療薬

M500

ソール

Map201 エレベーターへ

Map231 隠しエレベーターへ



フル回復

Map252 4Fホール

Map238 3Fホール(解除後)へ

自由の女神前(リバティ島)

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
Eve 第4形態～最終形態	255	P.153



Map255 自由の女神前 ENEMY

ムービーに登場する名所

本作のムービーシーンには、CELL 5で紹介しているエリア以外にも、実在するニューヨークの名所がいくつか登場する。ここでは、それらの名所

を、実際のニューヨークの地図と合わせて紹介しよう。なお、【】内のMOVIE No.は、ムービー・インデックス（→P.322）に対応している。

ニューヨーク・マンハッタン島MAP

ロックフェラー・センター 【MOVIE No.1、10】

88000平方メートルという広大な敷地に19のビルが建ちながら、世界最初のも機能複合建築エリア。黄金のプロメテウス像があるロウアープラザは、冬はアイススケート場としてにぎわい、12月には巨大なクリスマスツリーが出現、ニューヨークの冬の風物詩として親しまれている。



ワールド・トレード・センター 【MOVIE No.1、28】

1977年に完成した、アメリカの国際貿易の中心地。センター内でひととき目を引く存在なのが、強化アルミニウムでコーティングされた、地上110階建てのツインタワー（第1、第2ビル）。1977年の完成当時は、エンパイア・ステートビルを抜いて世界一の高さを誇った（現在は世界第2位）。



クライスラー・ビル 【MOVIE No.1、28】

かつては自動車メーカー「クライスラー社」の本社ビルだった、77階建てのオフィスビル。うろこ状の尖塔は車のラジエーター・グリルを、水落し口のガーゴイル（MOVIE 1で登場）はボンネットのエンブレムをかたどっている。EX ROUND（→P.258）で行けるようになる場所でもある。



エンパイア・ステート・ビル 【MOVIE No.28】

1931年に建てられ、1986年にはナショナル・ランドマークに指定された高層ビル。高さは地上102階443メートル（アンテナを含む）および、86階と102階にある展望台には、年間250万人もの観光客がおとずれる。映画「キングコング」で、キングコングがはじ登ったビルとしても有名。



リバティ島（自由の女神像） 【MOVIE No.1、33、37】

1886年に、アメリカ独立100周年を記念してフランスから贈られた、身長45m（台座を含めると92m）の銅像。右手には世界を照らすたいまつを、左手には1776年7月4日と日付が入った独立宣言書を持っている。Eve・第4形態との決戦の舞台となるのが、自由の女神像があるリバティ島だ。



ブルックリン・ブリッジ 【MOVIE No.30】

マンハッタン〜ブルックリン間を結ぶ最初の橋として1883年に架けられた、当時としては世界最長のつり橋。ネオ・ゴシック様式のアーチを持つふたつの石塔から、鋼鉄製のワイヤーで吊られており、上に歩道、下に車道の二層構造となっている。ムービー以外に、地下鉄エリアでもこの場所が登場。



――Day5のMOVIE 28でAyaの乗ったヘリが飛行するコース

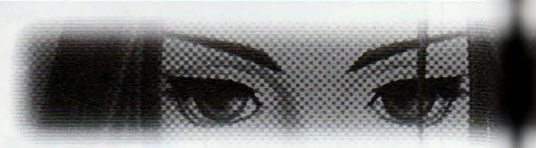
注）上のマップ内の地下鉄とチャイナ・タウンの位置は、実在のものに合わせてあるため、ゲーム中の全景マップに表示される位置とは少し異なっている。また、実在しない聖フランシス病院と第3埠頭倉庫は、マップから除外しておいた。



1997.12.29

DAY 6

Aya



地球上で最強とも言える米艦隊を、一瞬にして壊滅状態へと導いた爆渦——その爆心地点にあったのは、いずれも艦上の乗組員、すなわち人間であった。

人体爆発——体内のミトコンドリアが、それまでの発火現象をはるかに越える熱量を生み出した結果、爆発レベルにまで達する激烈な反応を引き起こしたのだ。この状況下においては、人間は火薬庫にも等しかった。鉄をも溶解させる高熱火球が艦内に多発的に生じ、人類のテクノロジーの結晶たる兵器群は為す術もなく沈黙した。マンハッタン島の沖合は、人類の終焉を予感させる壮大な火柱に彩られ、黄昏色に染まった。

彼は、生まれたばかりでありながら、すでに為すべきことを理解していた。彼には、母の知識や経験、そして能力が完全に受け継がれていた。彼はEveの“娘”であると同時に、Eveそのものでもあったのだ。否、ミトコンドリア生物としての完璧な肉体を手に入れた今、彼はEveをも凌駕する新世界の覇王であった。

人工精子の入手や妊娠状態のためにマンハッタンに縛られていたEveとはちがい、彼は自由であった。そ

のまま飛び去り、ニューヨーク全域から北米大陸、そして全世界の人類に爆発現象の裁きをくだすこともできた。逃げまどう人間たちの絶望を想うと、彼はほとんど恍惚となった。いまずぐにでもそれを始めてしまいたい、こみ上げるように激しい衝動が彼を襲う。

だが、彼はこらえた。その前に、しておかなければならないことが残っていた。

Eveの最期の思念は、強烈なパルスとなって彼に焼きつけられていた。あの人間を——Ayaを放置しておいてはならない。Ayaのミトコンドリアこそ、彼らの天敵となるべく進化したものなのだ、と……。

さらなる進化を遂げる前に、抹殺しなくてはならない。彼はAyaの気配を探り、そして発見した。

本能的な殺意が、彼の意識を深紅に塗りつぶしていく——。

E V E ' S D A Y 6

Eveは死んだ。ミトコンドリアの解放を夢見た彼女は、皮肉にも倒壊した自由の女神の前で最期を迎えた。私が撃ちこみつけた銃弾のダメージに、劣化し、崩壊しつつあった宿主細胞が再生能力の限界に達したのだ。溶解させられた人々と同じく、Eveもまた、姿をたもつことができずに液状の肉塊と化し、壊死していった。

これで、Eveによって生の呪縛を受けつづけていたMayaの細胞も残らず消え去るだろう。あの突然の事故から二十年を経て、姉はようやく、真に安らかな眠りについたのだ……。

海軍の巡洋艦から、Eveの墓標となったりバティ島と、海上に広がる巨大生物の残骸をながめながら、私は安堵とは別の、複雑な思いに駆られていた。Eveは私にこう言った。人間として戦う私もまた、異種族であるEveを駆逐しようとしているではないか——と。

地球全体という視野で見たとき、人類が支配しつづけることが果たして正しいと言えるのか……そしてEveとの戦いを正当化できるのか、私にはわからなくなっていた。人が減るべきだとは思わないが、そのために新たな生命の姿であるミトコンドリア生物を根絶して、私はEveとちがうと言えるのだろうか——？

たぶん、答えはないのだろう。あらゆる生物は、座して滅びを待つことなく、あがきつづけるものなのだから。今回は運良く、地球の覇者の立場から追い落とされずに済んだだけなのだ。Eveとは異なる形の進化を——人類との共生を望んだミトコンドリアの力を借りて……。

そのとき突如として、私のなかのミトコンドリアが、どくん、と激しく、不吉に脈打った。

戦いはまだ終わってはいなかったのだ。腐肉に似た巨大生物の屍のなかで、何かがうごめき、この世界に生まれ出ようとしている——。

つぎの瞬間、肉の海からほとばしる産声が、艦隊を灼熱の渦に包みこんだ。



Eve

Evolution

～進化～



攻略 GUIDE DAY 6

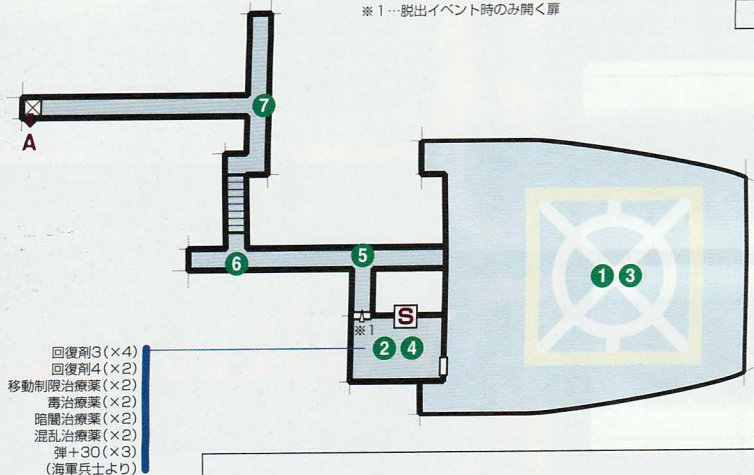
この日は完全体との最終決戦のみ。しかし、敵は非常に手ごわいうえに、戦闘後にも気を抜けないイベントが待ち受けている。さらに、エンディングを迎えたあとも新たな戦いが……？

巡洋艦

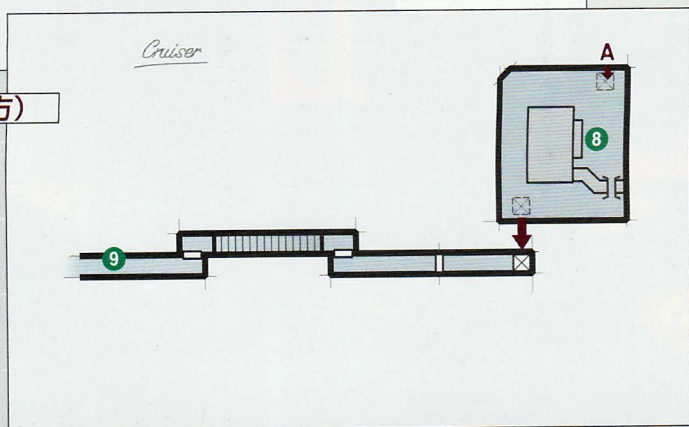
CRUISER

※ 1…脱出イベント時のみ開く扉

巡洋艦(後方)



巡洋艦(前方)



MOVIE 37

① ②へ行くと、ウェインが警察署から駆けつけており、装備品とアイテムの整理が可能なほか、武器と防具ひとつずつに好きな名前をつけることができる。ここで名前をつけた装備品と、ウェインに預けたアイテムはつぎのROUNDに持ち越せるので、慎重に選ぼう。なお、名前は本来の装備品名のままでいいが、そのさいはいったん装備品を選び、カーソルをENDに合わせてメニューを終わらせること。装備品を選ばずにXボタンを押すと、名前をつける行為(=装備品の持ち越し)そのものをキャンセルしたことになってしまうからだ。②の左スミにいる海軍兵士からは回復剤や各種治療薬、弾がもらえるが、毒治療薬、移動制限治療薬、暗闇治療薬の3つは、完全体との戦いでは使わないので、もらう必要はない。

③ ②から③へ移動すると、完全体との戦闘に突入するので、事前に②でセーブをしておこう。完全体は4回進化するが、第5形態のときだけは通常の戦闘ではなく特殊イベントとなる。このイベントでは、完全体の追跡を振りきって巡洋艦から脱出しなければならない。追いつかれたらゲームオーバーになってしまうので、心してかかるように。

MOVIE 38、39

VS 完全体(→P.156)

MOVIE 40、41

④ 脱出イベント中、④の電話は故障していて使えないので無視。通路では絶対に完全体の横を通り抜けられないため、⑤⑥⑦で道をまちがえないように進むこと。また、画面切り替わりの暗転中に方向キーを入れっぱなしにしていると、つぎの画面で思わぬ方向へ移動して完全体に接触してしまう場合がある。暗転中は方向キーを押さないほうが無難だろう。

⑧ ⑧でボイラーの出力を上げておかないと、⑨の手前でかならず完全体に追いつかれてゲームオーバーになってしまう。また、たとえボイラーの出力を上げていた場合でも、⑨の出口にたどり着くまでに時間がかかりすぎると、巡洋艦が爆発する前に脱出できずにゲームオーバーとなるので要注意。無事に巡洋艦から脱出できれば、希望のエンディングだ。

MOVIE 42or(43~45)

完全体の進化

第1形態



◀人間の赤ん坊のような身体に、翼と尾がついている。胴にくらべて頭が異様に大きい。

第2形態

▶最初はEve・第4形態を思わせる姿だが、途中で写真のように翼と胴に分離する。



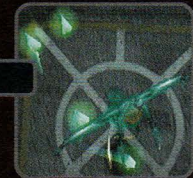
第3形態



◀身体が人間の成人程度の等身に。翼から変形したであろう第3~4の腕があり、尾も巨大化している。

第4形態

▶これまでの人間のような容姿から、一転して水棲生物を思わせる姿に。周囲に4つのビートをしたがついている。



第5形態

◀第4形態からヒレが取れて、収縮した状態。最初は地面をはっているが、途中で脱皮したあとは飛行が可能に。

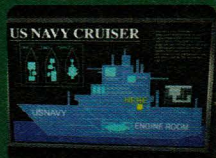
そしてEX ROUNDへ……

スタッフロールが終了すると、クリアデータのセーブが行なえる。ここで作成したファイルを使えば、EX ROUNDをプレイすることができるのだ。Ayaの戦いは、まだ終わらない……。

詳細は→P.258

巡洋艦

巡洋艦



Day1	×	Day4	×
Day2	×	Day5	×
Day3	×	Day6	○



巡洋艦とは、攻撃力と防御力は戦艦に劣るものの、速力にすぐれた軍艦のことで、航空母艦とならぶ現在の海軍兵力の主力だ。米海軍でも、ノーフォークから横須賀まで、各地の基地に配備されている。

ゲーム中の巡洋艦

Ayaが完全体と最後の決戦をする軍艦は、実際の米海軍でもニミッツ級航空母艦と艦隊を組むことが多い、タイコンデロガ級イージス巡洋艦。イージスとは、米海軍が開発した艦隊防空システムで、その名前はギリシャ神話でゼウスがアテナに与えたイージスの盾に由来する。



↑船の全景はMOVIE 24(Day5で博物館から出た直後に流れるムービー)で見ることが可能だ。

● 登場NMC

NAME	MAP	DATA
完全体・第1形態～第5形態	256	P.156

Map260 艦内通路D



Map258 艦内通路B



Map259 艦内通路C



完全体との戦闘後

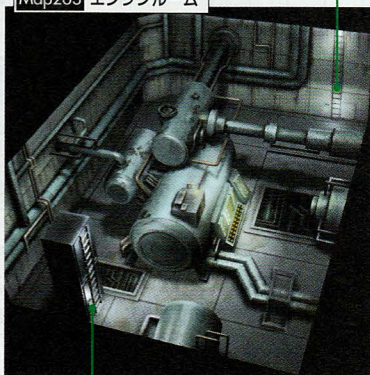


Map257 艦内通路A



Map261 艦内通路E

Map263 エンジンルーム



Map262 艦内通路F



Map265 艦内通路H

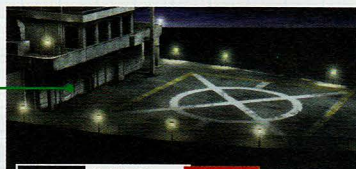


Map264 艦内通路G

Map266 艦内通路I



Map267 艦内通路J



Map266 後部甲板

ENEMY

巡洋艦

NMCH出現組み合わせリスト

NEO MITOCHONDRIA CREATURE



ここでは、各Mapでどんな組み合わせのNMCHと
エンカントするかを調査し、リストアップしてみた。遭遇したい敵がい
るときには、このリストで検索すると便利だ。

リストの見かた

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
1 6	ホール舞台 (2)	3 ve・第1形態	—	—	—	—	—
10	ホール地下廊下B	○RAT1×1	RAT1×2	—	—	—	—
14	大道具部屋A	RAT1×2、 PARROT1×1	—	—	—	—	—
16	小道具部屋	○RAT1×1	—	—	—	—	—
17	主演男優楽屋	○PARROT1×1	—	—	—	—	—
20	けいご場A	○Eve・第2形態 (けいご場)	—	—	—	—	—

- ①……Map 番号。P.174～251に準拠。
②……Map名。P.174～251に準拠。
③……そのMapでは、NMCHがA～Fのいずれか
の組み合わせで出現するという。まれに、こ

れ以外の組み合わせが出現することもある。「○」
は1回目のエンカント時にしか出現しない組
み合わせ。「★」はEX ROUNDで出現するよう
になる組み合わせ。

■ カーネギー・ホール

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
6	ホール舞台	○Eve・第1形態	—	—	—	—	—
10	ホール地下廊下B	○RAT1×1	RAT1×2	—	—	—	—
14	大道具部屋A	RAT1×2 PARROT1×1	—	—	—	—	—
16	小道具部屋	○RAT1×1	—	—	—	—	—
17	主演男優楽屋	○PARROT1×1	—	—	—	—	—
20	けいご場A	○Eve・第2形態 (けいご場)	—	—	—	—	—

■ 下水道1

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
23	下水道1B	RAT1×3	—	—	—	—	—
24	下水道1C	RAT1×2 FROG1×1	—	—	—	—	—
26	下水道1E	RAT2×2	—	—	—	—	—
29	下水道1G	FROG1×2	—	—	—	—	—
31	下水道1I	○ALLIGATOR1×1	—	—	—	—	—

■ セントラル・パーク

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
34	パーク入口B	SNAKE1×1 POISON-SNAKE1×1	SNAKE1×1 POISON-SNAKE1×3	SNAKE1×2 POISON-SNAKE1×1	★SNAKE1×2 POISON-SNAKE1×3	★SNAKE1×4 POISON-SNAKE1×1	★POISON-SNAKE1×5
36	動物園広場A	CROW1×2	★CROW1×3	—	—	—	—
37	動物園広場B	MONKEY1×1	MONKEY1×2	—	—	—	—
39	垂熱帯コーナー	SNAKE1×2	★SNAKE1×3	—	—	—	—
40	動物園広場C	MONKEY1×1 CROW1×2	MONKEY1×1 CROW1×3	—	—	—	—
41	動物園広場D	PLANT1×2	★PLANT1×3	—	—	—	—
42	動物園小道A	POISON-SNAKE1×2	★POISON-SNAKE1×3	★POISON-SNAKE1×4	—	—	—
43	動物園小道B	POISON-SNAKE1×1 CROW1×2	★POISON-SNAKE1×1 CROW1×3	★POISON-SNAKE1×2 CROW1×2	—	—	—
52	ベルヴェディア城	BEAR1×1	—	—	—	—	—
55	遊歩道C	CROW1×1, BEAR1×1	—	—	—	—	—
56	遊歩道D	SNAKE1×1 POISON-SNAKE1×1	★POISON-SNAKE1×2	—	—	—	—
58	遊歩道F	CROW1×4	CROW1×5	—	—	—	—
59	バウ・ブリッジ	POISON-SNAKE1×2 BEAR1×1	—	—	—	—	—
60	ベセスダ噴水	MONKEY1×2	—	—	—	—	—
61	立体交差A	PLANT1×3	—	—	—	—	—
63	ザ・モール	CROW1×2 PLANT1×1	★CROW1×3 PLANT1×1	—	—	—	—
64	野外音楽堂	○GIANTWORM×4	—	—	—	—	—
65	馬車乗り場	○Eve・第2形態(馬車)	—	—	—	—	—

■ ニューヨーク市警17分署

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
86	1F廊下A(襲撃後)	RAT3×1 CROW2×1	RAT3×1 CROW2×2	—	—	—	—
90	B1F廊下A(襲撃後)	CROW2×1 DOGMAN1×1	CROW2×2 DOGMAN1×1	★CROW2×2 DOGMAN1×2	—	—	—
93	大倉(襲撃後)	DOGMAN1×2	—	—	—	—	—
96	会議室(襲撃後)	SPIDER1×1	—	—	—	—	—
97	2F廊下A(襲撃後)	CROW2×1 SPIDER1×1	★CROW2×1 SPIDER1×2	—	—	—	—
98	留置場	RAT3×1 SPIDER1×2	—	—	—	—	—
99	2F廊下B	SPIDER1×3	—	—	—	—	—
100	被疑者確認室	○DOGMAN1×2	—	—	—	—	—
103	3F廊下A	RAT3×2 CROW2×1	★RAT3×2 CROW2×2	★RAT3×3 CROW2×1	—	—	—
105	3F倉庫A	○BIG-DOGMAN1	—	—	—	—	—
107	3F廊下B	DOGMAN1×1 SPIDER1×1	★DOGMAN1×2 SPIDER1×1	—	—	—	—
108	検死室	○CROW2×1 SPIDER1×2	—	—	—	—	—
110	書類室	○KERBEROS×1	—	—	—	—	—

■ 聖フランシス病院

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
113	1Fロビー	BACTERIUM1×4	★BACTERIUM1×5	—	—	—	—
117	治療室A	FLYMAN1×1 RATMAN1×1	—	—	—	—	—
118	治療室B	FLYMAN1×1 BACTERIUM1×3	—	—	—	—	—
120	液体窒素室	BACTERIUM-KING×1	—	—	—	—	—
122	B1F廊下A	BACTERIUM1×1	—	—	—	—	—

124	B1F倉庫	BACTERIUM1×2	★BACTERIUM1×3	—	—	—	—
128	死体安置室B	FLYMAN1×1 BACTERIUM1×2	—	—	—	—	—
131	解剖室	FLYMAN1×2 BACTERIUM1×1	FLYMAN1×2 BACTERIUM1×2	—	—	—	—
132	ゴミ廃棄室	RATMAN1×1 BACTERIUM1×2	—	—	—	—	—
135	病理研究室	MIXEDMAN1×1	—	—	—	—	—
139	13F研究室	BACTERIUM1×2 MIXEDMAN1×1	—	—	—	—	—
140	動物研究室	RATMAN1×1 MIXEDMAN1×1	—	—	—	—	—
141	精子バンク	RATMAN1×1 MIXEDMAN1×1	—	—	—	—	—
143	屋上	◎SPIDER-WOMAN1×1	—	—	—	—	—
146	ゴンドラB	◎SPIDER2×1	—	—	—	—	—

■ 第3埠頭倉庫

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
151	倉庫B	◎RAT4×1	RAT4×1, SPIDER3×2	SPIDER3×2	SPIDER3×3	—	—
151	倉庫B(空中通路)	SPIDER3×2	—	—	—	—	—
152	通路	RAT4×1, SPIDER3×1	SPIDER3×2	—	—	—	—
157	機械部屋B	◎CRAB1×1	—	—	—	—	—

■ チャイナ・タウン

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
159	チャイナ・タウンB	CAT1×2	—	—	—	—	—
160	チャイナ・タウンC	POISON-SNAKE2×2 CAT1×1	—	—	—	—	—

■ 下水道2

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
A	下水道2(横方向通路)	FROG2×1	BAT1×2	—	—	—	—
B	下水道2(縦方向通路)	FROG2×1	BAT1×2	—	—	—	—
C	下水道2(十字路)	POISON-SNAKE2×2 BAT1×1	POISON-SNAKE2×2 BAT1×2	BAT1×3	BAT1×4	—	—
174	下水道2L	BAT1×1	—	—	—	—	—
176	ポンプステーション(ムービー後)	◎ALLIGATOR2×2	—	—	—	—	—
179	下水トンネル	BAT1×2	—	—	—	—	—

■ 地下鉄

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
186	トンネルA	MOLE1×1	—	—	—	—	—
187	トンネルB	BAT1×2, MOLE1×1	—	—	—	—	—
188	トンネルC	◎CENTIPEDE1×1	—	—	—	—	—

■ アメリカ自然史博物館

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
202	化石発掘の部屋	CHAMELEON1×1 TROODON1×2 ARMADILLO2×1	CHAMELEON1×2~3 TROODON1×1	CHAMELEON1×2~3 ARMADILLO2×1~2	CHAMELEON1×3	TROODON1×2 ARMADILLO2×1	TROODON1×3
203	化石展示室A	CHAMELEON1×2	CHAMELEON1×2 TROODON1×1	CHAMELEON1×2 TROODON1×1 ARMADILLO2×1	CHAMELEON1×2 ARMADILLO2×1	TROODON1×1 ARMADILLO2×1~2	TROODON1×2
204	化石展示室B	CHAMELEON1×1 TROODON1×1	CHAMELEON1×1 TROODON1×1 ARMADILLO2×1	CHAMELEON1×2 TROODON1×1	TROODON1×1 ARMADILLO2×1	TROODON1×2	ARMADILLO2×2
207	T-REXの部屋B(解除後)	◎T-REX×1	—	—	—	—	—
208	熱帯雨林の部屋	CHAMELEON1×1	CHAMELEON1×2	—	—	—	—
210	1F隠し部屋	TROODON1×2	PTERODACTY2×1	ARMADILLO2×3	—	—	—

212	SCORPIONの部屋	◎SCORPION1×1	—	—	—	—	—
214	巨大カヌーの部屋	CHAMELEON1×1 ARMADILLO2×2	CHAMELEON1×2 TROODON1×1	TROODON1×1 ARMADILLO2×2	TROODON1×2	ARMADILLO2×2	—
215	お面の部屋	CHAMELEON1×3	TROODON1×1 ARMADILLO2×2	TROODON1×2	—	—	—
217	顔面石像の部屋(イベント後)	◎ARMADILLO1×3	—	—	—	—	—
219	2Fホール	TROODON1×1 SCORPION2×1	TROODON1×2 PTERODACTY2×1	TROODON1×3	—	—	—
222	ブレラノンの部屋	CHAMELEON1×1 TROODON1×2	CHAMELEON1×3	TROODON1×2	PTERODACTY2×1	—	—
223	小型恐竜の部屋A	TROODON1×1 PTERODACTY2×1 ARMADILLO2×1	PTERODACTY2×1 ARMADILLO2×2	—	—	—	—
225	小型恐竜の部屋B	SCORPION2×1	—	—	—	—	—
226	売店	CHAMELEON1×2	CHAMELEON1×3	—	—	—	—
227	2F回廊	PTERODACTY2×1 ARMADILLO2×1	ARMADILLO2×3	—	—	—	—
228	休憩ホール	TROODON1×2 PTERODACTY2×1	PTERODACTY2×1 SCORPION2×1	—	—	—	—
232	休憩所	CHAMELEON1×1 ARMADILLO2×2	CHAMELEON1×2	CHAMELEON1×2 TROODON1×1	CHAMELEON1×2 ARMADILLO2×1	TROODON1×2	ARMADILLO2×2~3
233	宝石鉱物の部屋	TROODON1×1	TROODON1×2	ARMADILLO2×2	ARMADILLO2×3	—	—
238	3Fホール(解除後)	CHAMELEON1×2 TROODON1×1	CHAMELEON1×3	TROODON1×2~3	TROODON1×2 ARMADILLO2×1	ARMADILLO2×2~3	—
239	ステゴサウルスの部屋	CHAMELEON1×1 ARMADILLO2×1	CHAMELEON1×1 ARMADILLO2×2	ARMADILLO2×2	—	—	—
241	パロサウルスの部屋	TROODON1×1 ARMADILLO2×2	TROODON1×2	PTERODACTY2×1	—	—	—
243	3F回廊	CHAMELEON1×2 TROODON1×2	CHAMELEON1×3	CHAMELEON1×3 TROODON1×1	PTERODACTY2×1	—	—
244	ミトコンドリアの部屋	◎PTERODACTY1×1	—	—	—	—	—
245	DNAの部屋	CHAMELEON1×2 ARMADILLO2×1	CHAMELEON1×3	TROODON1×1 ARMADILLO2×2	—	—	—
246	トリケラトプスの部屋	◎TRICERATOPS1×1	—	—	—	—	—
248	中型恐竜の部屋	TROODON1×1 PTERODACTY2×1 ARMADILLO2×1	TROODON1×2 ARMADILLO2×1	TROODON1×3	PTERODACTY2×1 ARMADILLO2×2	—	—
249	進化の部屋	TROODON1×1	TROODON1×2	ARMADILLO2×2	ARMADILLO2×3	—	—
250	人体の部屋	CHAMELEON1×1	CHAMELEON1×1 TROODON1×1	TROODON1×1	TROODON1×2	—	—

■ 自由の女神前(リバティ島)

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
255	自由の女神前	◎EvE 第4S最終形態	—	—	—	—	—

■ 巡洋艦

No.	Map名	A	B	C	D	E	F
256	後部甲板	◎完全体・ 第1~第4形態	—	—	—	—	—

cell 8
Secret

EX ROUNDの謎

一度エンディングを迎えただけでは、『パラサイト・イヴ』のすべてを理解したとは言えない。Ayaの本当の戦いはエンディング後にはじまるのだ。「EX ROUND」と名づけられた、その戦いの全貌を紹介する。

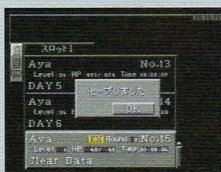
EX ROUNDに入るには？

EX ROUNDとは、簡単に言うとも2周目以降のことで、以下の方法で突入することができる。

まず、ゲームをクリアすると、エンディングのスタッフロール終了後に、セーブ画面が現れる。ここでメモリーカードにデータを保存すれば、「Clear Data」という名前がついたファイルが作成される。そのファイルの記録されたメモリーカードをスロットに入れておくと、タイトル画面に「EX Game」が出現する。

「Clear Data」を選び、ロード画面で「Clear Data」を指定すれば、EX ROUNDがスタートするのだ。

EX ROUNDはその1周(=2周目)だけで終わるわけではなく、ROUND2のあとは同じ手順でROUND3、4……とつづけていくことができる。何周目なのかは、セーブ画面で判別することが可能だ。



←エンディング後にセーブしてクリアデータを作成。

→すると、タイトル画面に「EX Game」が出現する。



←それを選んでスタートすればEX ROUNDに突入。

EX POINT 1

ストーリー展開は1周目と同じ

EX ROUNDになっても、基本的にストーリー展開は1周目(最初のプレイ時)と変わらない。同じ手順でゲームを進めていけば、カーネギー・ホールでの事件からはじまり、Day6での完全体との戦闘をへてエンディングを迎えることになる(このときのエンディングも1周目とまったく同じ内容になっている)。マップ上に配置されているアイテムにも変化はないので、ふつうにゲームを終了させるだけならば、とくに迷うことはないだろう。



←EX ROUNDになったからといって、ストーリーが変化することはない。

→謎を残しつつ幕を閉じた物語の結末も1周目と同じ。しかし……(→P.261)。



EX POINT 2

クライスラー・ビル探索が可能に P.260で解説



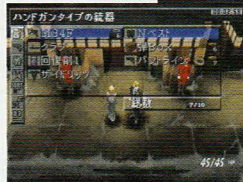
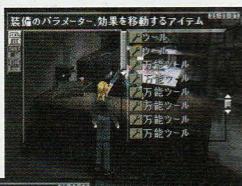
EX POINT 3

アイテムを持ち越すことができる

1周目のプレイで手に入れたアイテムを、そのままEX ROUNDに持ち越す方法がある。具体的に言うと、警察署の倉庫に預けている装備品やアイテムは、EX ROUNDに入っても保管されたままになっているのだ。ただし、「SP」マークがついているアイテム(EX ROUNDで手に入るクライスラー鍵をのぞく)は、預けていても消えてしまう。

一方、完全体との戦闘時にAyaが所持していた装備品やアイテムは、EX ROUNDには持ち越せない。例外として、ウェインに名前をつけてもらった武器・防具(Day6の巡洋艦などで命名可能)だけは持ち越されて、EX ROUND開始時から装備することが可能だ。ちなみに、名前入力画面で名前を変更せずに終了しても、その装備品は持ち越される。

→ツールなどの貴重なアイテムは、倉庫へ保管しておくといひ。



←名前を変更した装備品は、倉庫に保管していなくても持ち越しが可能。

EX POINT 4

NMCが強くなって登場

ゲーム序盤から強力な装備品を使用できるため、EX ROUNDでは戦闘の難易度が高い。敵であるNMCのHP、攻撃力、防御力が、1周目の数値の1.4倍になるのだ(ROUND3以降も1.4倍のまま)。また、同じ場所でエンカウントしても、NMCの数が増えていることが多い(右写真参照)。油断していると苦戦することになるだろう。



EX POINT 5

1日終わるごとにボーナスポイントが

EX ROUNDでは、レベルアップしたとき以外にも、ストーリー上の1日が終わるごとにボーナスポイントが加算される。右下の表のように、クリア時に獲得できるポイントはDayごとに決まっており、そのROUNDを終了するまでに合計で10000ポイントが加算されるようになっているのだ。ちなみに、1周目をクリアした直後にもボーナスポイントが3000もらえる。Dayクリア時

にももらえるこれらのボーナスポイントは、レベルアップ時にももらえるものとちがい、敵の攻撃を受けても減ることはない。なお、使用せずに残しておいたボーナスポイントは、つぎのROUNDに持ち越すことができる。また、Day6クリア前の最後のレベルアップ以降にNMCを倒して獲得したボーナスポイントは、つぎのROUNDではじめてレベルアップしたときに、まとめて加算される。

→Dayごとのタイトル画面でボーナスポイントが加算。



←使用せずに残しておけば、99999までためられる。

Day終了ごとに獲得できるボーナスポイント

1周目		EX ROUND
0	Day 1	800
0	Day 2	1200
0	Day 3	2000
0	Day 4	2000
0	Day 5	3000
3000	Day 6(ゲーム終了)	1000

最終決戦地

クライスラー・ビルディング
完全攻略

EX ROUNDになると、突如搜索が可能になるクライスラー・ビルディング。物語の本筋とはまったく関係がないように思えるが、じつは本作最大の謎を解明するには、このビルを攻略する必要があるのだ。

MAP 入るたびに变化するランダムマップ

クライスラー・ビルは、EX ROUNDのDay2以降、全景マップからいつでも入れるようになる。実際の建物と同じく77階構成になっており、2~70Fと77Fには敵が出現する。その最大の特徴は、ほとんどの階のマップが、ビルに入るたびに变化することだろう。同一の階ならば、ビルにいるあいだは同じマップだが、一度外に出てから入りなおすと、ちがうマップに変わってしまうのだ(ただし、1F、71~77F、ボスが出現する階は、毎回同じマップになる)。なお、各階には、上り階段、下り階段、エレベーター、そして宝箱の置いてある部屋が、かならずひとつずつ配置されるようになっている。



◀建物のなかには、通路パーツ(→P.262)を組み合わせた迷路になっている。



▶電話がないため、セーブしたいときには外へ出なければならぬ。

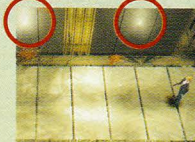
POINT! 行き止まりの見わけかた

クライスラー・ビルのマップには行き止まりも用意されているが、画面をスクロールさせないと、通路が壁にふさがれている部分が表示されない。ところが、

背景CGを注意深く見れば、その通路が行き止まりかどうか、画面をスクロールさせなくても判別することができるのだ。下にならべたのが、先が行き止まりになっている通路の写真と、行き止まりであることを見わかるポイント。タイムロスが減らすためにも、しっかりと覚えておこう。



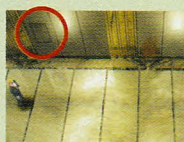
【上方向】通路右端に粘液がたまっている。



【左方向】壁の照明がふたつ見えている。



【下方向】通路の両側に黒いブロックがある。



【右方向】壁にパネルが掛けられている。

ITEM 出現アイテムは10階単位で決まる

1周目には登場しなかった強力な装備品などが手に入るのが、クライスラー・ビルの魅力だ。ビル内の部屋で入手できるアイテムは、2～10F、11～20F……と、10階(2～10Fのみ9階)ごとのブロックで決まっている。そのブロック内に10種類(2～10Fのみ9種類)の組み合わせが用意されており、はじめビルに入ったときに、どの階でどの組み合わせが登場するかのシャッフルが、ブロックごとに行なわれるのだ。なお、特定の強化用アイテムの数値が+1～+4のどれになるかは、右表の確率によって決まっている。

強化用アイテムの プラス数値決定確率	
プラス数値	確率
+1	53%
+2	27%
+3	13%
+4	7%



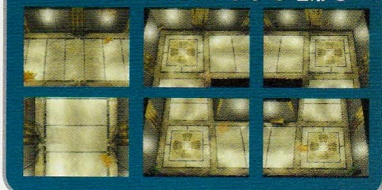
↑入手順は前後しても、すべてのアイテムの入手が可能。ただし、開けると敵との戦闘になる宝箱もある。

NMC さらに強化されたNMCたちが出現

クライスラー・ビルでは、1周目で出現していたNMCの強化版や、まったく新しい種族のNMCと戦うことになる(いずれの敵も専用の能力値を持っており、EX ROUNDだからといってHPなどが1.4倍になることはない)。敵とエンカウントする場所は、右の6つの地形と部屋内のみ。下水道2と同様、地形ごとに右表のエンカウント率が設定されていて、その地形で敵を全滅させた回数が増えたと確率が下がっていく(た

だし、エンカウント率の低下は10階ごとにリセットされる)。なお、出現するNMCの種類は10階ごとに決まっているが、部屋内だけは別の階層の敵が出現することがある。

●NMCとエンカウントする地形●



エンカウント率の変化	
その地形で敵を全滅させた回数	エンカウント率
0回	50%
1回	30%
2回	25%
3回以上	7%

BOSS 全7体のボス、そして最上階には……

10F、20Fといった10の倍数階には広いロビーがあり、そこで待ちかまえているボスを倒さなければ、上の階に進むことができない。ボスを倒せば「クライスラー鍵(nは1～7の数字)」というアイテムが入手でき、これを持っていれば、1Fから、鍵を手に入れた階までの好きな階に、エレベーターで行けるようになる(さらにボスを倒した階以下では、NMCが出現しなくなる)。そして最上階の77Fでは、最後の敵との戦闘に突入。これに勝利すれば、EX ROUND専用のエンディングを見ることができる。

ちなみに、部屋にある宝箱から取ったアイテムや倒したボスは、つぎのラウンドになっても復活しない。つまり、ビル探索が途中の状態でつぎのラウンドに行っても、その状態から探索を続行できるわけだ。



←以前に戦ったボスが強くなつて登場。HPや攻撃力などが、大幅にアップしている。

→クライスラー・ビルでしか登場しないボスもある。いずれも、かなりの強敵だ。

クライスラー・ビルディング

MAPパーツ全紹介

クライスラー・ビルで使用されている背景CGをすべて紹介しよう。これらのパーツを組み合わせることで、巨大なビル・ダンジョンが生成されているわけだ。

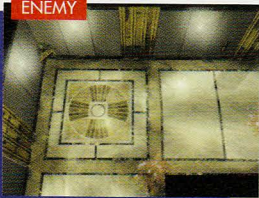
ENEMY → NMCとエンカウトする地形

1F 玄関ホール



ENEMY

曲がり角・右↓下



丁字路・下



ENEMY

曲がり角・左↓下



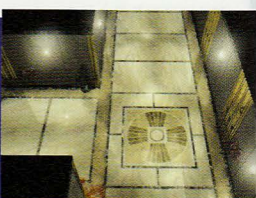
丁字路・右



十字路

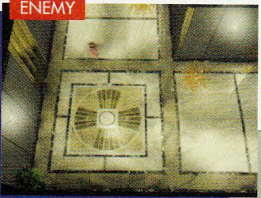


丁字路・左



ENEMY

曲がり角・右↑上



丁字路・上



ENEMY

曲がり角・左↑上



エレベーター前



部屋前



ENEMY

部屋内



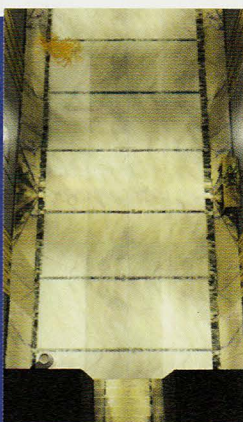
ボスエリア



上り階段



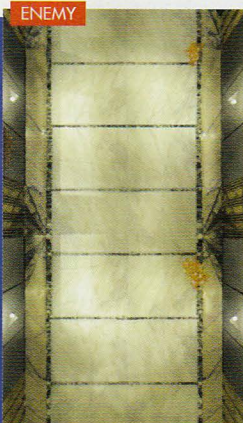
下り階段



行き止まり・上



上下通路



行き止まり・下

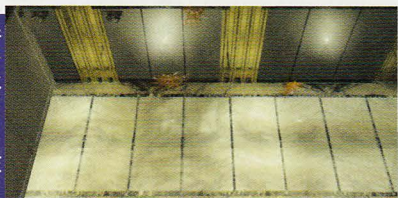


ENEMY

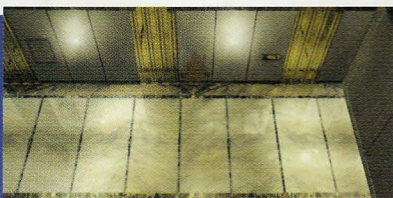
左右通路



行き止まり・左



行き止まり・右

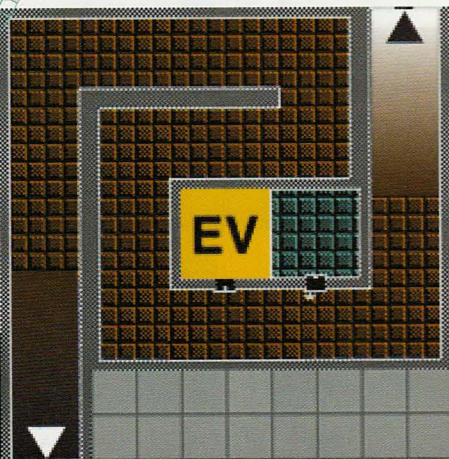


2~10F

クライスラー・ビルディング Part 1

最初のブロックなので、敵はあまり強くなく、『トランキル』が効く敵も多い。とはいえ、安全に探索を進めるためには、Ayaのレベルが12くらいはほしいところ(装備の強さにもよるが)。戦闘で得られるEXPはわずかなので、ここでレベルを上げようとするのは得策ではない。

MAP 10F



マップの見かた

2×2マスがゲーム中の1画面だが、下り階段がある部分のみ横2×縦4マスが1画面。「▲」が上り階段、「▼」が下り階段、水色部分が部屋、EVがエレベーターを表わす。ボスは上り階段の手前に出現。

ITEM

1Fには部屋がないため、アイテムの組み合わせは9種類だが、強化用アイテムが数多く入手できる。武器ではM1911A4がオススメ。防具はそれほど強力なものが手に入らない。

A	B	C	D	E
●M79改3 ●Kvジャケット ●PE防御+1~+4	●P226 ●防御力+1~+4 ●PE防御+1~+4	●USP改 ●攻撃力+1~+4 ●CR回避+1~+4 ●ツール	●Svジャケット ●CR回避+1~+4	●P228 ●PE防御+1~+4 ●CR回避+1~+4 ●P38のトレカ
F	G	H	I	
●M1911A4 ●Spベスト改 ●ツール ●ツール	●攻撃力+1~+4 ●攻撃力+1~+4 ●装弾数+1~+4	●ロケット弾 ●命中距離+1~+4 ●装弾数+1~+4 ●ツール	●M16A2 ●CR回避+1~+4 ●ツール	

※1階ごとに、A-Iのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。



↑病院にいたボスの強化版。『火炎弾』の攻撃力が上がっている。

攻略法はP.136 →

NMC

出現NMC

- RAT5 (→P.92)
- CROW3 (→P.100)
- BAT2 (→P.118)
- TROODON2 (→P.121)

要注意NMC TROODON2



↑動きがすばやいうえ、攻撃力も高い。早めに対処したい相手だ。

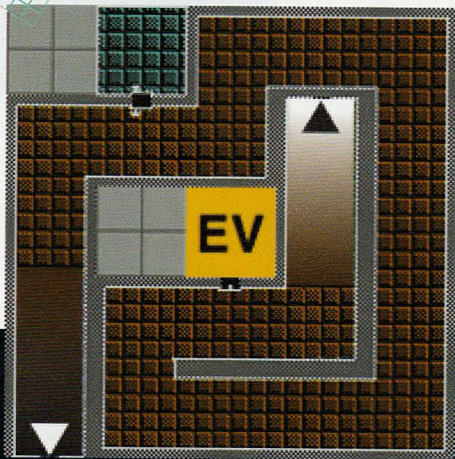
攻略法はP.121 →

11~20F

クライスラー・ビルディング Part2

まだまだNMCの強さはそれほどでもない。通常ならば、Day4に入ってから挑戦するくらいが、探索するタイミングの目安。あいかわらず入手できるEXPは少ないものの、MONKEY2が落とすことの多い蘇生薬は、あととのために警察署の倉庫に保管しておくといい。

MAP 20F



ITEM

TREASUREBOXが初登場。強いNMCではないので、落ち着いて対処すれば問題ない。クラブ改4はアイテム集めに重宝する武器。防具ではSpスーツの防御力が高め。

A	B	C	D	E
●P229 ●AM44	●Kvスーツ ●ツール	●ツール ★TREASUREBOX	●クラブ改4 ●防御力+1〜+4 ●万能ツール	●Spスーツ ●PE防御+1〜+4
F	G	H	I	J
●Crジャケット ●防御力+1〜+4	●ロケット弾 ●攻撃力+1〜+4 ●カスールのトレカ	●M96 ●装弾数+1〜+4 ●ツール	●フルUZ ●命中距離+1〜+4 ●Bホークのトレカ	●M203改4 ●ツール ●ツール

※1階ごとに、A~Jのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。

BOSS ALLIGATOR3



↑1度に2体を相手にする。「ビーム」は攻撃力が高いので注意。

攻略法はP.130

NMC

出現NMC

- SNAKE2 (→P.96)
- MONKEY2 (→P.98)
- BAT2 (→P.118)
- MOLE2 (→P.119)

要注意NMC

MONKEY2



↑移動できる範囲がせまいため、「腕投げ」が避けにくい。

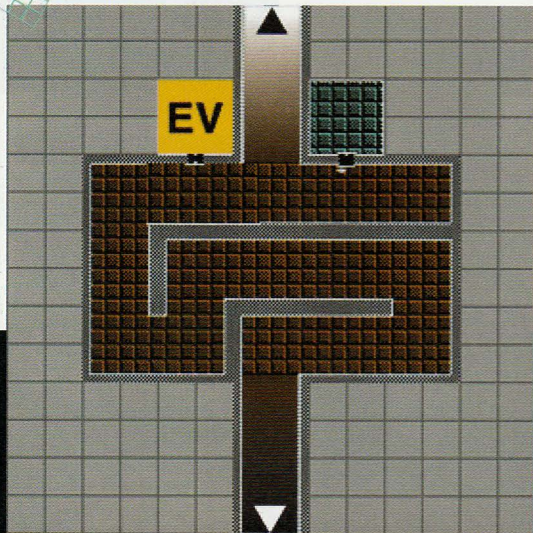
攻略法はP.98

21~30F

クライスラー・ビルディング Part3

11~20Fとくらべて、NMCの強さにそれほど変化がない。ただし、状態変化を引き起こす攻撃を使う敵が多いので、治療用アイテムを多めに持っていくか、状態変化を回避する追加効果を防具につけておくのも手だ。武器の追加効果「フリーズ」が有効な敵が多いのも特徴。

MAP 30F



ITEM

Bの強化用アイテムは、4種類のうちのどれかがランダムで出現（プラス数値の低いものほど高確率）。Mark23は、最大スロット数は少ないものの能力値が高く、使い勝手はいい。

A	B	C	D	E
●64シキ ●防御力+1~+4	●命中距離+1~+4 ●攻撃力+1 / 防御力+2 / CR回避+3 / 命中距離+4	●ツール ★TREASUREBOX	●M870改1 ●攻撃力+1~+4 ●ツール	●Cmジャケット ★TREASUREBOX
F	G	H	I	J
●M79改4 ●Svスーツ ●ツール	●Mark23 ●CR回避+1~+4 ●万能ツール	●装弾数+1~+4 ●ツール ●万能ツール	●Bジャケット改 ●攻撃力+1~+4 ●M1のトレカ	●ツール ●ツール ●PPKSのトレカ



↑「ヒート」「フリーズ」がついていない武器で攻撃すること。

攻略法はP.138 →

NMC

出現NMC

- SNAKE2 (→P.96)
- PLANT2 (→P.104)
- SPIDER4 (→P.108)
- FLYMAN2 (→P.110)

要注意NMC

SPIDER4



↑「ネット」がいやらしいが、「かみつき」も意外と攻撃力が高い。

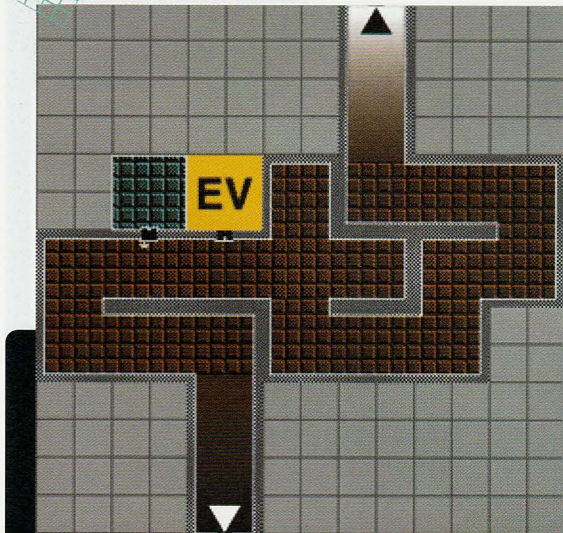
攻略法はP.108 →

31~40F

クライスラー・ビルディング Part4

NMCが強くなってきているので、Day5ごろに探索をはじめるのが
無難。この階層で入手できる武器や防具を、チューンナップや強化用ア
イテムで強化すれば、あとあとまで通用する強力な装備品になる。なお、
戦闘後に手に入ることが多い回復剤は、ケチらずに使っていこう。

MAP 40F



ITEM

Spアーマーにいくつか追加効果をつければ、しばらく防具の心
配はいらない。レアトレカが7枚以上集まったら、すぐに万能ツ
ールキットを手に入れよう(→P.285)。



↑能力値は上がっているが、博物館
のときと同じ戦法で勝てる。

攻略法はP.142

NMC

出現NMC

- PLANT2 (→P.104)
- FLYMAN2 (→P.110)
- MIXEDMAN2 (→P.114)
- CAT2 (→P.116)
- CHAMELEON2 (→P.120)

要注意NMC



↑攻撃力がとくに高い「誘導弾」は、
確実に避けること。

攻略法はP.116

A	B	C	D	E
●ツール ★TREASUREBOX	●マーベリック ●命中距離+1~+4	●ツール ★TREASUREBOX	●MP5A5 ●Spアーマー ●MK5のトレカ ●BARのトレカ	●MP44のトレカ ★TREASUREBOX
F	G	H	I	J
●Kvアーマー ★TREASUREBOX	●Svスーツ改 ●ロケット弾 ●防御力+1~+4 ●ツール	●Cmスーツ ●フル回復 ●ツール	●M1911A5 ●防御力+1~+4 ●CR回避+1~+4 ●MG42のトレカ	●PSG-1 ●万能薬 ●装弾数+1~+4 ●ツール

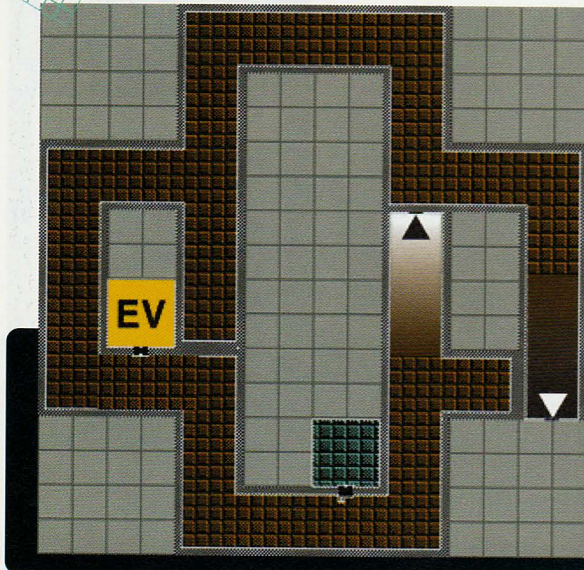
※1階ごとに、A~Jのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。

41~50F

クライスラー・ビルディング Part5

このあたりから、ようやくEXPがまとまって入るようになるが、当然敵も強くなってくる。とくに50Fのボスは、これまでの敵とはケタがちの強さなので、戦闘前には入念な準備が必要だ。回復剤4や蘇生薬の手持ちの個数が心もとない場合は、ボス以外の敵から盗んでおくといい。

MAP 50F



ITEM

この階層以降、TREASUREBOXの出現率が高くなる。Svアーマーについている「スロット+4」の追加効果は、その時点で装備している防具に移動させておきたいところだ。

A	B	C	D	E
●Crスーツ ★TREASUREBOX	★TREASUREBOX ★TREASUREBOX	●Bスーツ ★TREASUREBOX	●装弾数+1~+4 ●ツール	●USP改2 ★TREASUREBOX
F	G	H	I	J
●ツール ★TREASUREBOX	●AT4改1 ●PE防御+1~+4 ●万能ツール ●M73のトレカ	●SAR ●ツール ●M29のトレカ	●Cmアーマー ●ロケット弾 ●攻撃力+1~+4 ●命中距離+1~+4 ●ツール	●G20 ●Svアーマー ●攻撃力+1~+4 ●ツール

※1階ごとに、A~Jのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。

BOSS COCKROACH



↑初登場のボス。倒しかたを知らないで戦いつづけるハメになる。

攻略法はP.146 →

NMC

出現NMC

- PARROT2 (→P.94)
- FROG3 (→P.95)
- ARMADILLO3 (→P.124)
- SCORPION3 (→P.126)

要注意NMC



↑攻撃力が高いのは当然として、「毒霧」にも気をつけること。

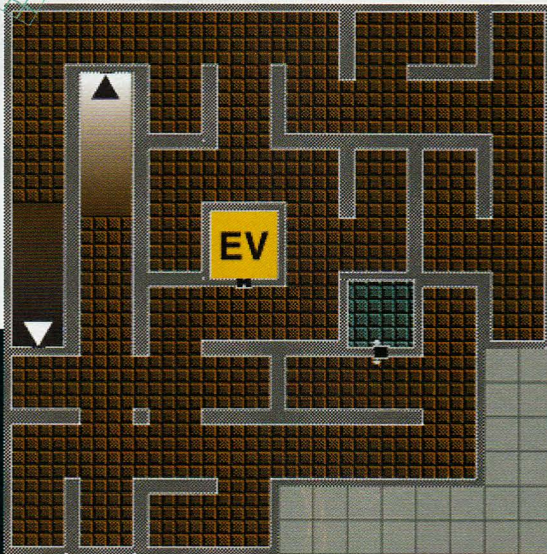
攻略法はP.126 →

51~60F

クライスラー・ビルディング Part6

Day5終了直前でないと、レベル的に戦い抜くことが苦しくなる階層。装備の強化も積極的に行なう必要があるだろう。弾をかせぐには絶好の場所なので、なるべく多めに集めておきたい。余談だが、この階層にはネズミやリスなどの、げっ歯類NMCが多数登場する。

MAP 60F



ITEM

最強武器のひとつであるMP5SD6は、入手しだいチューンナップするといい。防具ではCrアーマーの性能が高いので、61~70Fで最強防具が手に入るまでの橋渡しとして使おう。

A	B	C	D	E
●Bスーツ改 ★TREASUREBOX	★TREASUREBOX ★TREASUREBOX	●FA-MAS ★TREASUREBOX	●MP5SD6 ●ロケット弾	●M712 ★TREASUREBOX
F	G	H	I	J
●万能薬 ★TREASUREBOX	●Spアーマー改 ●CR回避+1~+4 ●38シキのトレカ	●ツール ●ツール ●ツール	●S12 ●Crアーマー ●フル回復 ●PE防御+1~+4	●命中距離+1~+4 ●防御力+1~+4

※1階ごとに、A~Jのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。



↑移動速度が速い以外は、第3埠頭倉庫に登場したときと大差ない。

攻略法はP.140

NMC

出現NMC

- RAT6 (→P.92)
- RAT-LARGE (→P.92)
- RATMAN2 (→P.111)
- ARMADILLO3 (→P.124)
- SQUIRREL (→P.128)

要注意NMC SQUIRREL



↑混乱状態を引き起こす攻撃を使用する。攻撃力も高いので危険だ。

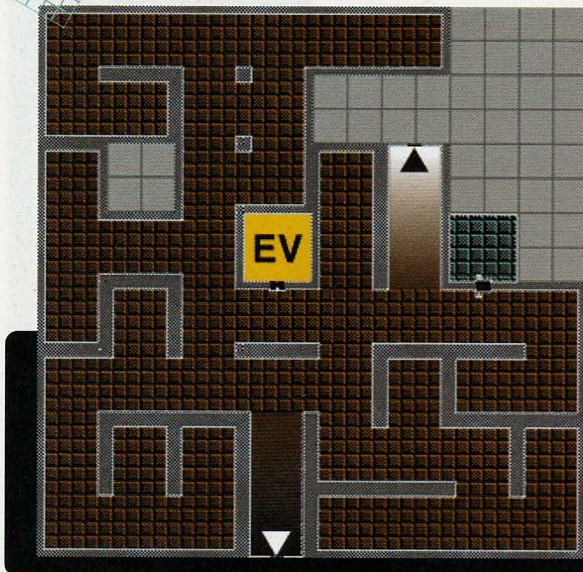
攻略法はP.128

61~70F

クライスラー・ビルディング Part7

NMCのHPが1000近くもある最終階層。毒状態を引き起こす攻撃を使う敵が多いうえ、毒によるダメージが無視できないくらいに大きいいため、防具に毒回避の追加効果がついていると心強い。戦闘終了時に数多く手に入る回復剤4は、ボス戦用として残しておこう。

MAP 70F



ITEM

Crアーマー改をチューンナップすれば、防御面は問題なし。この階層の多くの敵に有効な「サイアノイド」を、M203改5から装備中の武器に移動させてもいいだろう。

A

- 防御力+1~+4
- ★TREASUREBOX

B

- ★TREASUREBOX
- ★TREASUREBOX

C

- M96R
- Bアーマー
- ツール
- 万能ツール

D

- M500
- フル回復
- PE防御+1~+4
- 万能ツール

E

- ★TREASUREBOX
- ★TREASUREBOX

F

- Cmアーマー改
- 装弾数+1~+4
- 万能ツール

G

- Crアーマー改
- PE防御+1~+4
- ツール
- イーグルのトレカ

H

- M203改5
- Svアーマー改
- 攻撃力+1~+4

I

- XM177E2
- 万能薬
- 命中距離+1~+4
- ツール

J

- 3シキのトレカ
- ★TREASUREBOX



↑ここしか登場しない強敵。長期戦になるのは覚悟しておくこと。

攻略法はP.148 →

NMC

出現NMC

- RAT6 (→P.92)
- POISON-SNAKE3 (→P.96)
- BEAR2 (→P.102)
- DOGMAN2 (→P.106)
- BACTERIUM2 (→P.112)

要注意NMC

DOGMAN2



↑防御力低下状態にさせられる前に倒すのが鉄則だ。

攻略法はP.106 →

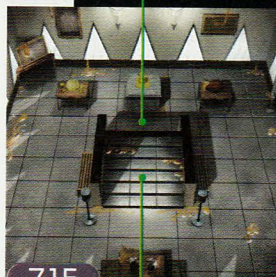
※1階ごとに、A~Jのいずれかの組み合わせで、アイテムが部屋にセットされる。

71~77F

クライスラー・ビルディング Part8

71~76Fには、敵はまったく出現しない。マップも小さく、階段を上
がっていくだけの単純な構造だ。そして最上階の77Fには、クリスマス・
イヴにはじまった今回の事件の真相を知る人物(?)がいる。隠されていた
陰謀と、Ayaに関する衝撃の事実が、ついに語られるのだ。

70Fへ



71F



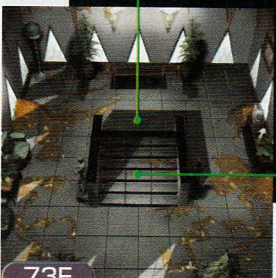
74F



72F



75F



73F



76F



77F ENEMY

MAP

↑綿密な作戦のもとで戦わないと
勝ち目は薄い。戦闘に勝てば、事件
の結末を迎えることになる。

攻略法はP.162

クライスラー・ビルディング

NMCH出現組み合わせリスト

NEO MITOCHONDRIA CREATURE



クライスラー・ビルでエンカウントするNMCHの組み合わせを、各階層のMapパーツ(→P.262)ごとに掲載。なお、このリストの見かたはP.252に準じている。

■ クライスラー・ビルディング2~10F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	RAT5×1 CROW3×3	RAT5×3	—	—
曲がり角・左↔下	BAT2×1 TROODON2×1	BAT2×2	BAT2×3	TROODON2×2
曲がり角・右↔上	BAT2×1 TROODON2×1	—	—	—
曲がり角・左↔上	RAT5×2 CROW3×2	RAT5×3	—	—
上下通路	RAT5×3 CROW3×2	CROW3×5	—	—
左右通路	BAT2×1 TROODON2×2	BAT2×2 TROODON2×1	—	—
部屋内	BAT2×1	TROODON2×1	—	—
ボスエリア	◎SPIDER-WOMAN2×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング11~20F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	SNAKE2×3	SNAKE2×5	—	—
曲がり角・左↔下	SNAKE2×3 MONKEY2×1	MONKEY2×2	—	—
曲がり角・右↔上	BAT2×2	BAT2×3	MOLE2×1	—
曲がり角・左↔上	BAT2×2	MOLE2×1	—	—
上下通路	SNAKE2×2 MONKEY2×2	MONKEY2×2	—	—
左右通路	BAT2×2 MOLE2×1	—	—	—
部屋内	CAT2×1	BAT2×1	TROODON2×1	—
ボスエリア	◎ALLIGATOR3×2	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング21~30F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	SNAKE2×3 PLANT2×2	FLYMAN2×2	—	—
曲がり角・左↔下	SNAKE2×1 SPIDER4×2	PLANT2×1 SPIDER4×2	—	—
曲がり角・右↔上	SNAKE2×2 SPIDER4×2	PLANT2×1 SPIDER4×2	—	—
曲がり角・左↔上	SNAKE2×2 PLANT2×2	SNAKE2×3 FLYMAN2×2	—	—
上下通路	SNAKE2×3 PLANT2×2	SPIDER4×3	—	—
左右通路	SNAKE2×1 SPIDER4×1 FLYMAN2×1	SPIDER4×2 FLYMAN2×1	—	—
部屋内	PARROT2×1	CAT2×1	BAT2×1	TROODON2×1
ボスエリア	◎CENTIPEDE2×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング31~40F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	CAT2×1 CHAMELEON2×1	CAT2×1 CHAMELEON2×2	CAT2×3	CHAMELEON2×2
曲がり角・左↔下	PLANT2×2 FLYMAN2×1	FLYMAN2×1 MIXEDMAN2×1	—	—
曲がり角・右↔上	PLANT2×3	MIXEDMAN2×1	—	—
曲がり角・左↔上	CAT2×1 CHAMELEON2×1	—	—	—
上下通路	CAT2×1 CHAMELEON2×2	CAT2×2	—	—
左右通路	PLANT2×1 MIXEDMAN2×1	MIXEDMAN2×1	—	—
部屋内	PARROT2×1	CAT2×1	TROODON2×1	—
ボスエリア	◎TRICERATOPS2×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング41~50F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	PARROT2×1 FROG3×1	PARROT2×2 FROG3×1	PARROT2×2	PARROT2×3
曲がり角・左↔下	PARROT2×2	FROG3×1	ARMADILLO3×2	—
曲がり角・右↔上	PARROT2×1 ARMADILLO3×1	PARROT2×2 ARMADILLO3×1	FROG3×1	—
曲がり角・左↔上	FROG3×1	SCORPION3×1	—	—
上下通路	PARROT2×1 FROG3×1 ARMADILLO3×1	PARROT2×1 ARMADILLO3×1	PARROT2×1 ARMADILLO3×2	FROG3×2
左右通路	PARROT2×2	SCORPION3×1	—	—
部屋内	PARROT2×1	CAT2×1	TROODON2×1	—
ボスエリア	◎COCKROACH×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング51~60F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	RAT6×1 RATMAN2×2	RATMAN2×3	—	—
曲がり角・左↔下	RAT6×1 RATMAN2×2	RAT6×2 RATMAN2×1	—	—
曲がり角・右↔上	ARMADILLO3×1 SQUIRREL×2	ARMADILLO3×1 SQUIRREL×1	SQUIRREL×2	—
曲がり角・左↔上	ARMADILLO3×2	SQUIRREL×1	—	—
上下通路	RAT6×1 RATMAN2×2	RAT-LARGE×1	—	—
左右通路	ARMADILLO3×2 SQUIRREL×1	—	—	—
部屋内	PARROT2×1	ARMADILLO3×1	SQUIRREL×1	—
ボスエリア	◎CRAB2×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング61~70F

Map名	A	B	C	D
曲がり角・右↔下	RAT6×1 BACTERIUM2×2	DOGMAN2×2 BACTERIUM2×2	—	—
曲がり角・左↔下	RAT6×2 BACTERIUM2×2	RAT6×3 DOGMAN2×1	—	—
曲がり角・右↔上	RAT6×3	DOGMAN2×2 BACTERIUM2×1	—	—
曲がり角・左↔上	RAT6×1 DOGMAN2×2	DOGMAN2×3	—	—
上下通路	POISON-SNAKE3×2 BEAR2×1	POISON-SNAKE3×2 BACTERIUM2×3	—	—
左右通路	POISON-SNAKE3×2 BEAR2×1	POISON-SNAKE3×3 BEAR2×1	POISON-SNAKE3×3 BACTERIUM2×2	—
部屋内	PARROT2×1	ARMADILLO3×1	SQUIRREL×1	—
ボスエリア	◎BEE3×1	—	—	—

■ クライスラー・ビルディング77F

Map名	A	B	C	D
77F	◎Eve-ORIGINAL	—	—	—

クライスラー・ビルディング

C h r y s l e r B L D G

フロアMAP早見ガイド

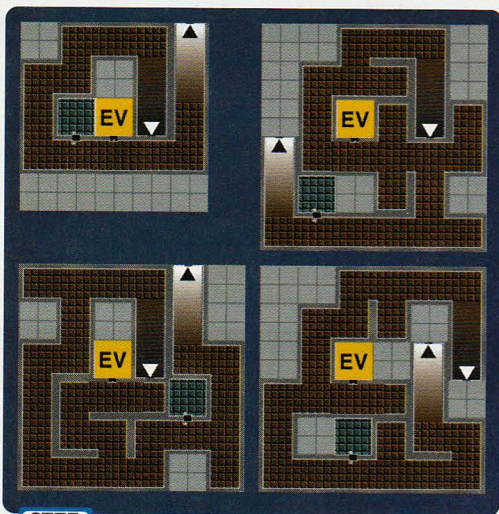
クライスラー・ビルのマップは、自動生成されているわけではなく、事前に用意された107種類のマップのなかから1枚がランダムで選ばれるようになっている。ここでは、その107種類のマップをすべて掲載しよう。以下の検索法を理解し、自分がいるマップを手ぎわよく見つけ出せば、スピーディな探索ができるはずだ。

●検索のしかた……まず、階段のある画面(1画面目)からまっすぐ進み、画面が切り替わった直後(2画面目)の地形が、I～VIIのどれなのかを探す。つづいて、

そこから通路なりに進んで(2画面目がT字路の場合は右手法で進む)、つぎの画面に切り替わったとき(3画面目)の地形を、I～VII内での「3画面目」という分類から探す。そこにまとめられているマップのなかから、自分がいるマップはどれなのかを、4画面目、5画面目……に進むとともに、しぼりこんでいけばいい。

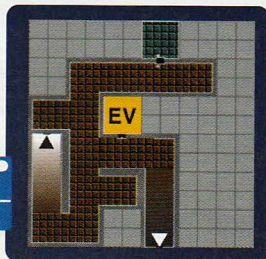
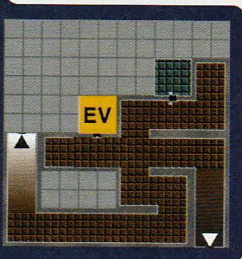
●マップの見かた……2×2マスがゲーム中の1画面だが、階段がある部分のみ横2×縦4マスが1画面。[▲]が上り階段、[▼]が下り階段、水色部分が部屋、EVがエレベーターを表わす。

I 2画面目=左折



3画面目

直進

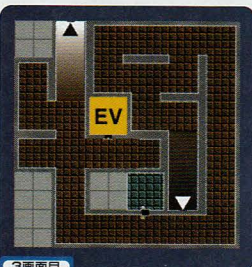
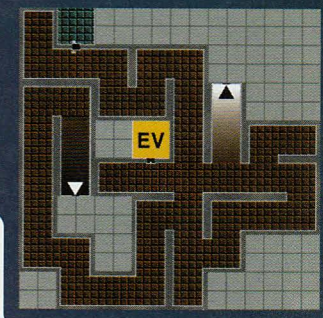
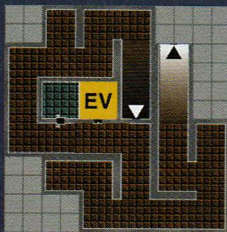
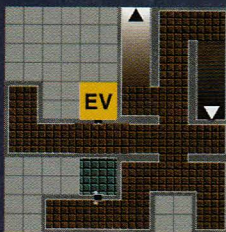
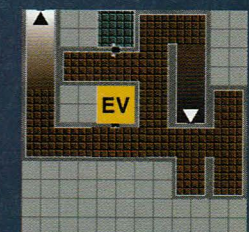
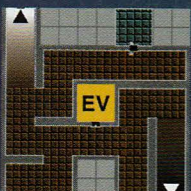
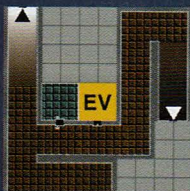
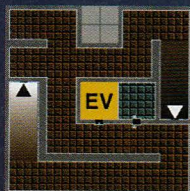
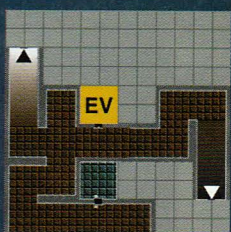
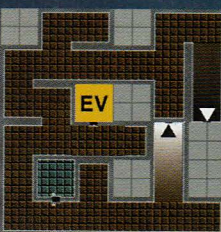
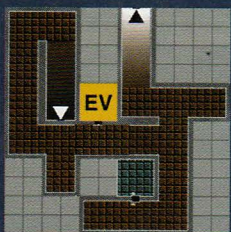


3画面目

エレベーター前

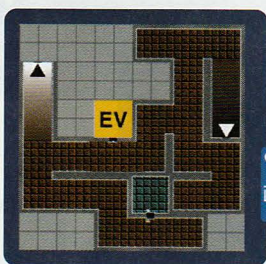
3画面目

左折



3画面目

右折

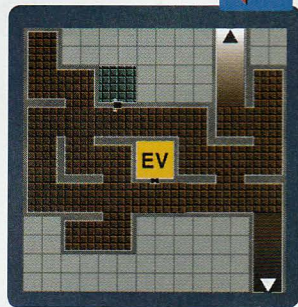
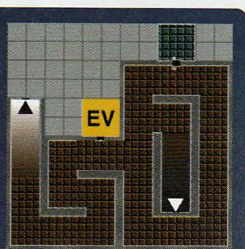
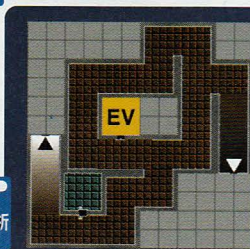


3画面目

直進&左折

3画面目

直進&右折



3画面目

左折&右折

II 2画面目 = 直進

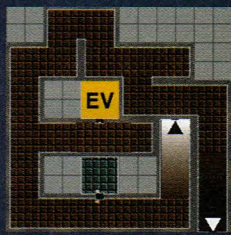
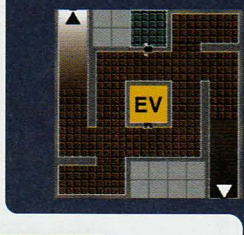
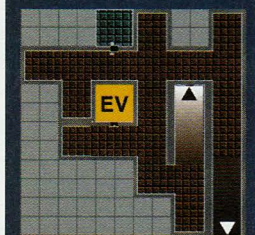
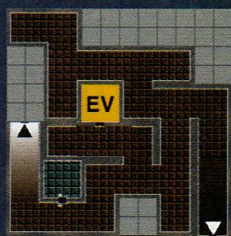
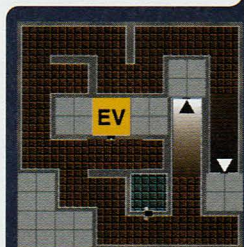
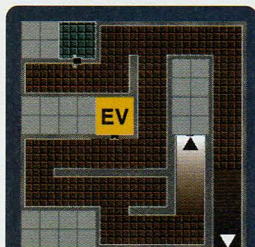
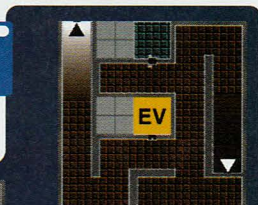
3画面目

右折



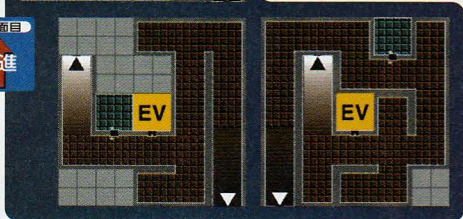
3画面目

左折



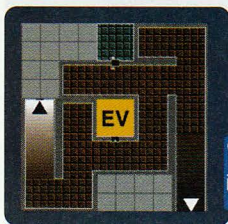
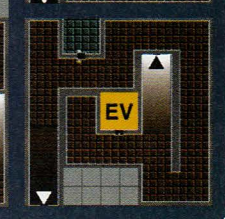
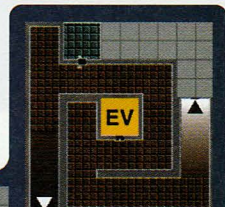
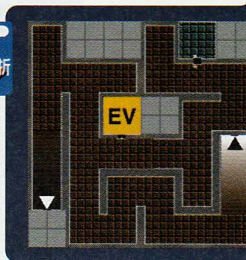
3画面目

直進



3画面目

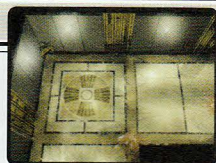
直進&右折



3画面目

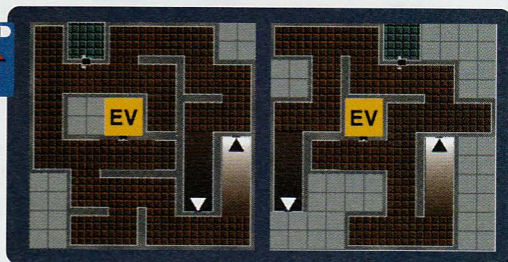
直進&左折

III 2画面目 = 右折



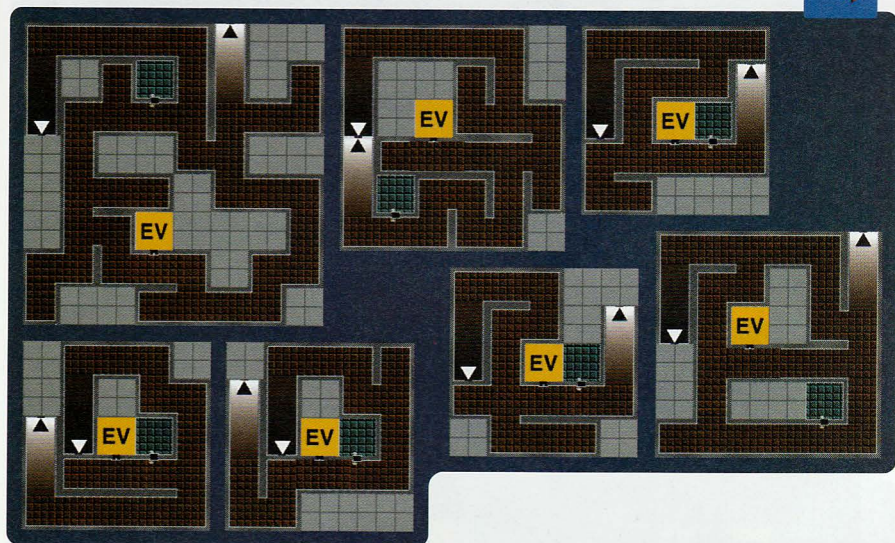
3画面目

左折



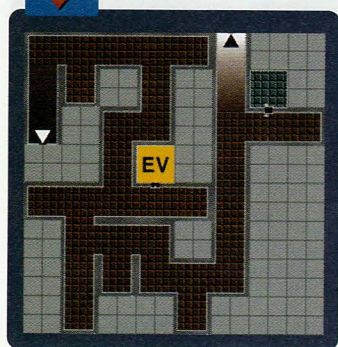
3画面目

直進



3画面目

直進&右折



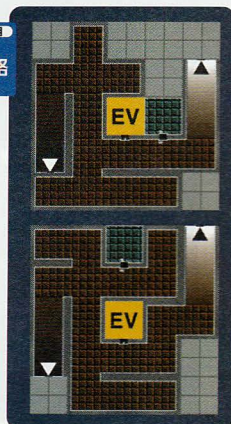
3画面目

部屋前

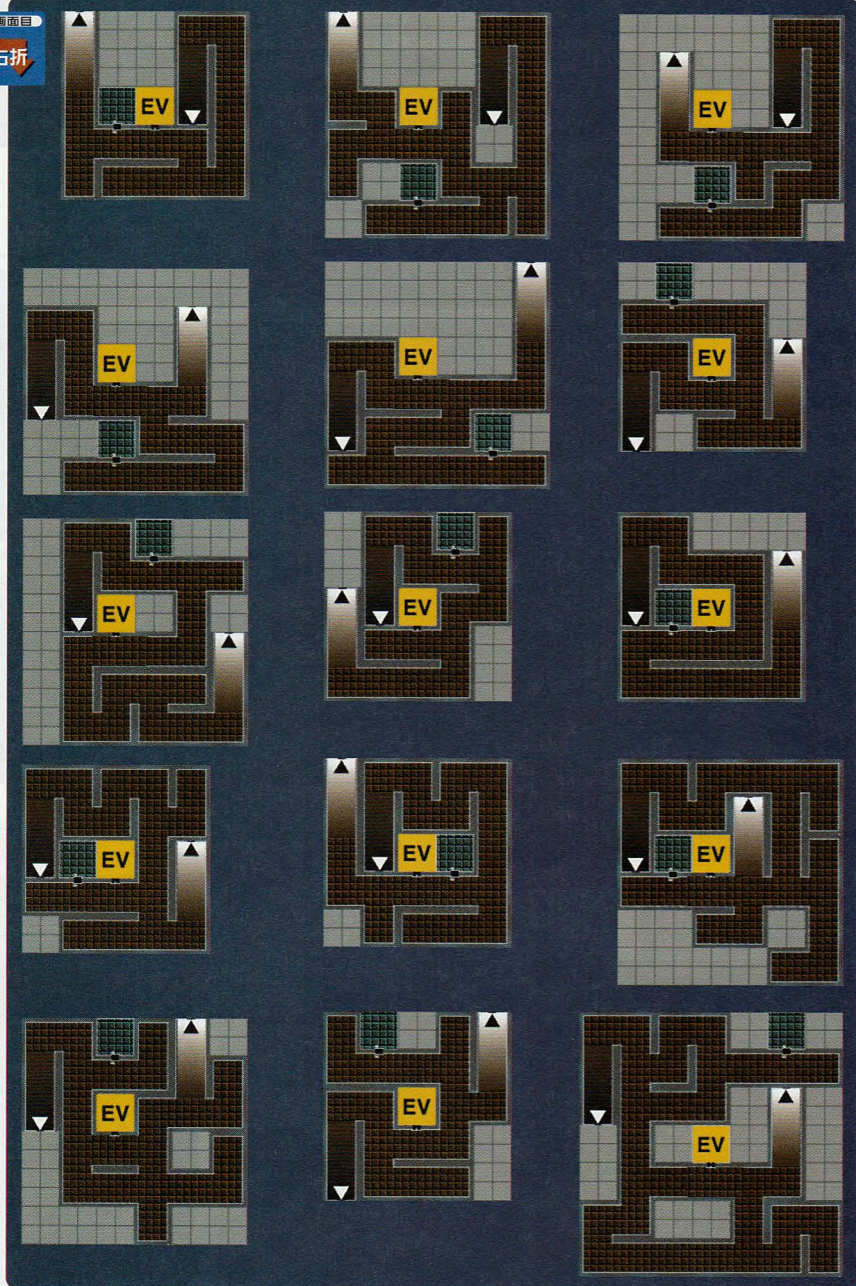


3画面目

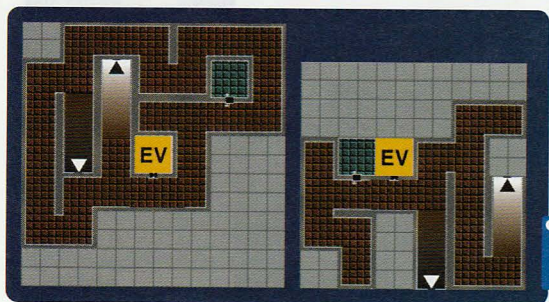
十字路



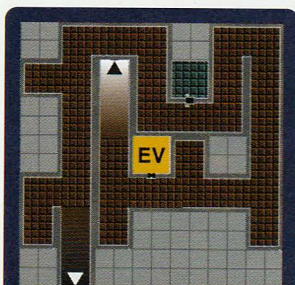
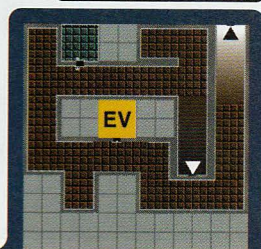
全画面目
右折



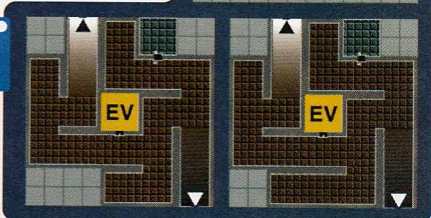
IV 2画面目 = 直進&左折



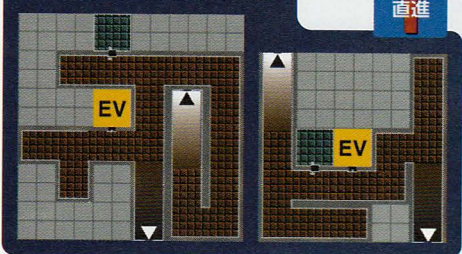
3画面目
右折



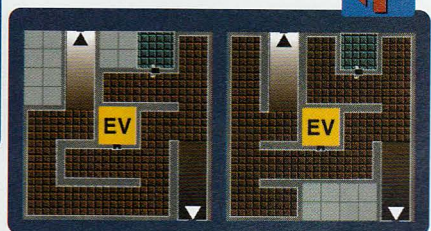
3画面目
左折



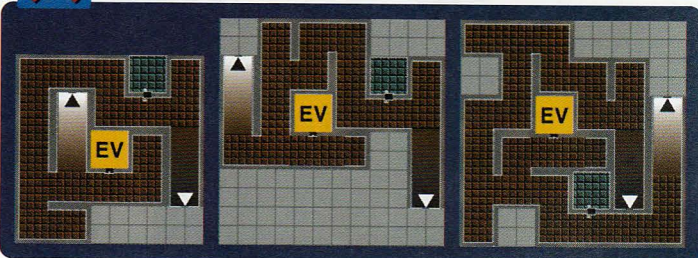
3画面目
直進



3画面目
直進&左折



3画面目
行き止まり



V 2画面目 = 直進&右折



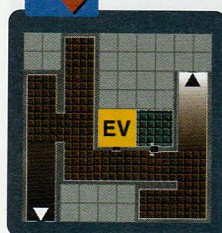
3画面目

右折



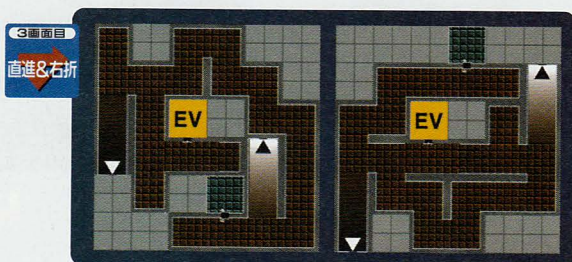
3画面目

左折&右折



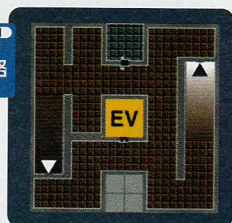
3画面目

直進&右折



3画面目

十字路

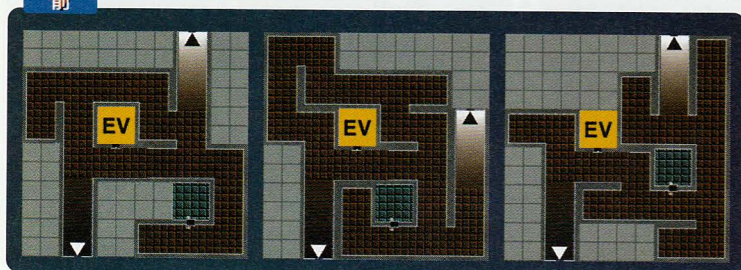


3画面目

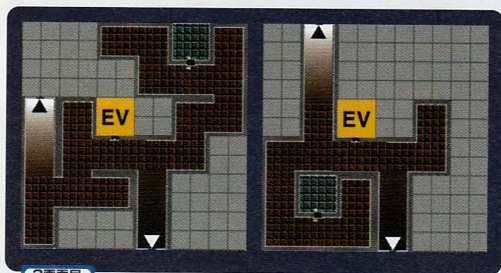
行き止まり



3画面目

エレベーター
前

VI 2画面目 = 左折&右折

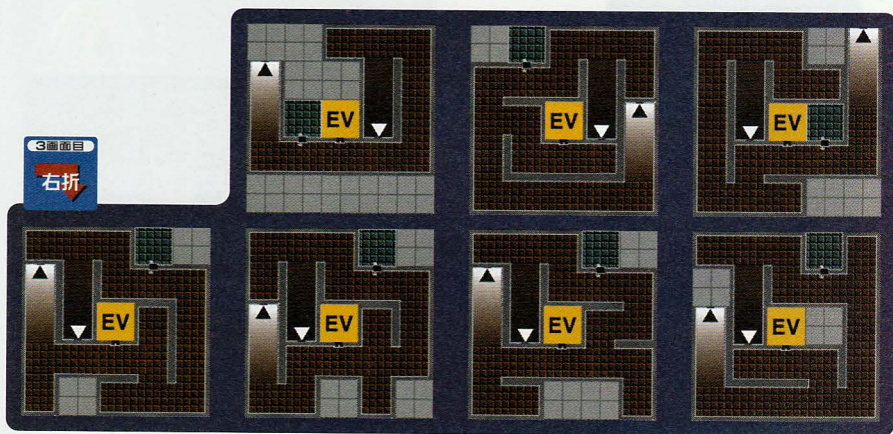


3画面目

左折

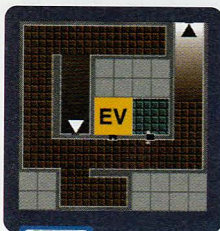
3画面目

右折



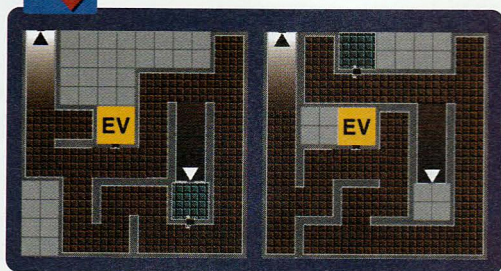
3画面目

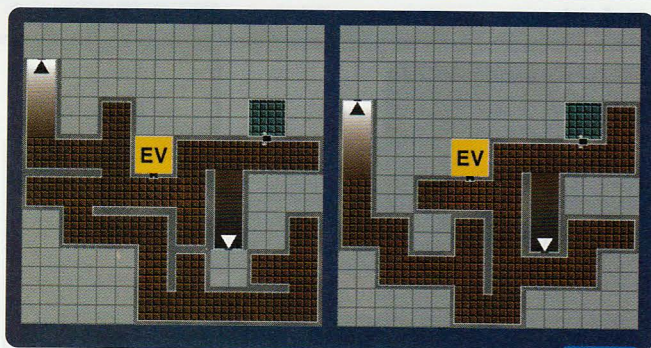
左折&右折



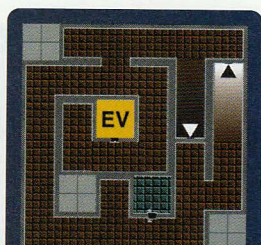
3画面目

直進





3画面目
部屋前

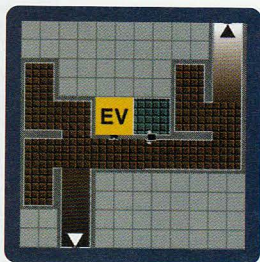


3画面目
エレベーター
前



3画面目
行き止まり

VII 2画面目 = 十字路



Aya

これも、共鳴だったのだろうか——？

激しい胸さわぎに、私はひとりマンハッタンを駆け、ある建造物へととり着いた。まるで、強烈な磁場に引き寄せられてしまったかのように。

巨大な銅の尖塔を頭上にいただく摩天楼——完成から七十年近くを経て、なおも色あせることのないマンハッタンの顔のひとつ、クライスラー・ビルこそがその磁力の源だった。

すべての住民が避難し、テナントも残らず閉鎖されたこのビルが、ニューヨークの夜空で有機的な光を放っていたのを私は見た。聖フランシス病院でEveを追いかけていた最中、ふと目をやった窓辺からその光景が見えたのだ。

あのときの状況から推察して、Eveのしわざとは思えなかった。けれど、私のなかの何かが——おそらくはこの忌まわしい能力を与えてくれるミトコンドリアが、しきりに私をせき立てたのだ。あの地を目指せ、と。

果たして、ビルのなかにはミトコンドリアを暴走させた怪物たちが大量に巣くっていた。迷路のように入り組んだ通路のそこかしこで、Eveの影響を受けた哀れな生物が、侵入者である私に襲いかかってきた。

私はかまわず上層を目指した。気配は強まってくる。Eveのものとは明らかに異なるバルスを、私のミトコンドリアは感じ取っている。

そして、ビルの頂上部分——ヴェルテックスと呼ばれるステンレスの尖塔で、私の右目はふたたび幻を目撃する。幼き日のまま、時を凍てつかせた少女を。あの日からずっと、帰りを待ちつづけていた姉の姿を。

Mayaはさまよっていた。家路を求めて、孤独に震えながら、彼女は停滞した時間の檻に閉じこめられていたのだ。悪魔じみた寄生者の、その依り代として——。

A Y A ' S D A Y E X

DAY EX

シークレット テクニック 50

本作にまつわる50もの超常現象を紹介する「シークレットテクニック50」。あの

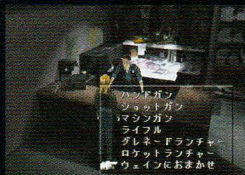
「NEXT-FILE」も圧倒するほどの情報が満載だ。ぜひ一読いただきたい。

アイテム編

01 ガラクタを集めると こんなにいいものが!!

一見、何の意味もなさそうなアイテム——ガラクタ。ところが、これには秘密が隠されていて、警察署・武器管理部でガラクタを300個処分するたびに、ウェインが新しい武器を1個作ってくれるのだ。

ただし、Day3以前にガラクタを300個以上処分している場合は、Day4以降で最低1個のガラクタを処分するまで武器を作ってもらえない。このとき、Day3以前に処分したガラクタが600個以上に達していても、ウェインが一度に作ってくれる武器は1個だけで、ガラクタを最低1個処分→武器を作成、という手順をくり返すことで、ようやくガラクタの処分数に見合った数の武器を作ってもらうことが可能となる。



← ガラクタを300個処分するたびに、武器を作ってもらえるのだ。



← ガラクタを3600個集めた証明写真。全アイテムを入手している。

ガラクタ300個でもらえるアイテム一覧

● 武器のタイプを選択

名 称	選んだタイプ
DE50AE2	ハンドガン
M10B	ショットガン
P90	マシンガン
MAG	ライフル
HK40	グレネードランチャー
LAW80	ロケットランチャー

● 「ウェインにおまかせ」を選択

名 称	タイプ	出現率
USP-TU	ハンドガン	42%
SP1C	ハンドガン	14%
PPSh41	マシンガン	14%
AK47	ライフル	14%
ガラクタ改	—	8%
ちょうガラクタ	—	8%

02 盗んで逃げて アイテムかせぎ

クラフ改2→改4は、追加効果の効力で、敵からアイテムを盗むことができる。それを使って、逃走が可能な敵に対し、エンカウント→アイテムを盗む→敵を全滅させる前に逃走→再度エンカウント、をくり返せば、敵が持つアイテムを何度でも盗めるのだ。再エンカウントの手間を省くため、エンカウント率が100%の場所で行なうと効率がいい。



↑ 弾はRAT4、回復剤はTROODON1から盗んでかせぐといい。

03 MIXEDMAN-BALLの打ち止めで 貴重なアイテムが手に入る

MIXEDMAN1~2が生成するMIXEDMAN-BALL (以下、ボール) は、たとえ破壊されても、MIXEDMAN本体がいるかぎり、ふたたび生成&発射されてしまうという、やっかいなシロモノ。ところが、生成されたボールが95個目になると、いきなり画面内にあるすべてのボールが巨大化するばかりか、その戦闘ではもうMIXEDMANがボールを生成しなくなるのだ。しかも、ボールを95個出した状態で敵を全滅させれば、MIXEDMANが戦利品として落とすアイテムが万能ツールに、巨大化したボールが落とすアイテムが弾+30に変化する。万能ツールがほしいときや手持ちの弾が少なくなったときに利用するといいだろう。ただし、2回目以降は、MIXEDMANが落とすアイテムが、万能ツールではなく、フル回復が万能薬のいずれかになるので注意。



↑ ボールを壊しつつ、95個目を出現させると、画面内のボールが大きくなる。



↑ しかも、MIXEDMANからの戦利品として、貴重な万能ツールが出現するのだ。

04 クイズマシンでもらえる 景品の種類は？

博物館内にあるクイズマシン(全7台)が出す問題に正解すると、それぞれで景品がもらえる。景品の種類は全マシン共通で、何回目の解答で正解したかによって、下表の確率から決められるのだ。なお、3回目以降の解答で正解しても景品は出てこない。

● 1回目の解答で正解した場合

回復剤3 (6/16)	弾+30 (6/16)	回復剤4 (2/16)	蘇生薬1 (1/16)	ツール 1 (1/16)
----------------	----------------	----------------	----------------	--------------------

● 2回目の解答で正解した場合

回復剤2 (6/16)	弾+15 (6/16)	回復剤3 (2/16)	弾+30 (2/16)
----------------	----------------	----------------	----------------

05 ツールキットと万能ツール キットを手に入れる方法

クライスラー・ビルで手に入るレアトレカを、警察署・武器管理部のウェインに渡すと、そのつど装備品の改造を最大2回連続で行なうことができる。この改造を計10~13回(回数はつぎのROUNDに持ち越せる)行なってから、Day4以降にレアトレカ・コレクションを見れば、ウェインからツールキットがもらえるのだ。また、レアトレカでの改造が計14回以上するときなら、万能ツールキットがもらえる。ツールまたは万能ツールが何度でも使用可能になる両者があれば、チェーンナップが格段にやりやすくなるはずだ。



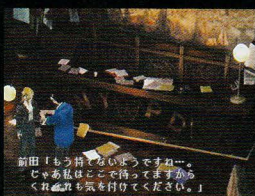
↑ レアトレカを5枚以上集めて、装備品の改造を計10回行なう。



↑ ウェインのコレクションを見るときツールキットがもらえるのだ。

06 所持アイテム欄がいっぱいのときに起こるさまざまな現象

Ayaの所持アイテム欄がいっぱいだと、それ以上アイテムが入りできないという困った状況になる。しかし、このときに以下の行動をとれば、通常では見ることのできないメッセージが表示されるのだ。



前田「もう持てないんですかー。じゃあ私はここで待ってますから、くれぐれお気を付けてください。」

前田からハマヤかマヨケノスズをもらおうとする

◀ 前田がお守りを渡すのをあきらめる。所持アイテム欄の節約に有効。



何を捨てますか？
● 装備
● アイテム

ナリタサンなどの必須アイテムをもらおうとする

◀ 受け取り拒否はできず、アイテムを捨てて所持数を減らすことに。



「スロット」の追加効果を持つ防具をはずそうとする

◀ 所持可能アイテム数が減るため、警告メッセージが出る。



装備した防具の「スロット」を消そうとする

◀ これも所持アイテム数がオーバーするためにはできない。

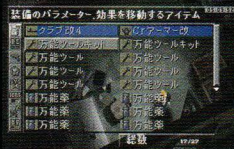


クラブタイプの武器で敵からアイテムを盗もうとする

◀ 戦闘中に所持アイテムを使うか捨てて盗めない。

07 ツールキットを無限にもらえる

No.05(→P.285)の方法でツールキット(または万能ツールキット)をもらってから完全体を倒す。そして、つぎのROUNDのDay4以降に警察署・武器管理部でレオトレカ・コレクションを見ると、再度ツールキット(万能ツールキット)がもらえるのだ。ただし、複数持つメリットはない。



↑ 本文にある手順をくり返せば、ツールキットが何個でも手に入るのだ。

08 警察署で装備品の名前を変える

Day4以降の警察署・武器管理部で、ウェインとの会話を終わらせるときに、すべての能力値が100以上の装備品を持っていると、その装備品にかざり名前を自由にすることができる。ただし、名前を変える武器(あるいは防具)を選んだ段階で、以前に名前を変えていた武器(あるいは防具)は、本来の名前にもどされてしまう。



↑ 装備品を強化すれば、その名前を変えられるのだ。

09 完全体から盗んだ万能ツールの使い道

完全体・第3形態からは、万能ツールを盗むことができる。しかし、その時点での所持アイテム(名前を変えた装備品以外)は、つぎのROUNDに持ち越すことができない。そこで、完全体・第5形態から逃げるイベントになったら、万能ツールで「名前を変えた装備品」をチューンナップするといい。これで、盗んだ万能ツールが完全なムダにはならずすむ。



↑ 完全体から盗んだ万能ツールはクリア前に使う。

10 装備している武器や防具を チューンナップで消すと……

ツールでチューンナップを行なうと、送り側の装備品が消える。この方法で装備中の武器を消した場合、所持していたクラブタイプの武器が自動的に装備される。一方、装備中の防具を消した場合は、それ以外の防具を持っていても、そのまま「装備防具なし」状態になってしまう。この現象は、装備中の防具をメニュー画面で捨てたときにも見ることが可能だ。



11 ナリタサンが 捨てられない理由

前田から渡されるナリタサンは、捨てることも倉庫に預けることもできない。その理由は、完全体との戦闘時に、所持アイテム欄がいっぱいで前田の弾Boxが入手できない、という事態になるのを避けるため。このときは、前田の弾Boxを受け取るときにナリタサンが自動的に消え、アイテム欄に空きができるのだ。



12 ゲーム中では入手することが できなくなった装備品たち

本作には、ゲームの完成まぎわになって、もろもろの事情で削除された武器や防具がいくつかある。ここでは、特別にそれらのデータを紹介しよう。ちなみに

に、レアクラブはNo.01(→P.284)の「ウェインにおまかせ」で入手できるはずだったもの。M500改1とM79改5はクライスラー・ビル の宝箱に入る予定だった武器。ドレスはDay1の序盤でAyaが防具として装備する予定だったもの(いわゆる初期装備)。にせ前田ガンの正体は謎のまだだ。

名 称	攻撃力	命中距離	装弾数	スロット数	追加効果	入手(できるはずだった)場所
レアクラブ	102 (100+2)	10 (10+0)	0 (0+0)	2/3	●ぶんどり ●先制攻撃	E…警察署Map91 (ガラクタ300個で入手)
にせ前田ガン	1 (1+0)	60 (60+0)	15 (15+0)	1/1	なし	不明
M500改1	76 (75+1)	67 (67+0)	6 (6+0)	5/9	●連射度3 ●バースト	捨…クライスラー・ビル7
M79改5	94 (94+0)	69 (68+1)	11 (10+1)	4/7	なし	捨…クライスラー・ビル5
名 称	防御力	PE防御	CR回避	スロット数	追加効果	入手(できるはずだった)場所
ドレス	—	—	—	—	なし	(スタート時所持品)

13 すべての確率宝箱を 100回ずつ開けてみた!!

宝箱のなかには、入手できるアイテムが2~3種類のなかから規定の確率で決まる、「確率宝箱」と呼ばれるものがある(なかには外見が宝箱ではないものもある)。確率とくれば、燃えてしまうのが本書スタッフ。スクウェアから公式資料を提供してもらったにもかかわらず、

確率というものがどれくらい信頼できるのかを調べるため、クライスラー・ビルをのぞく全55個の確率宝箱を100回ずつ、計5500回開けて、出現アイテムを確認してみた。その結果が、下の一覧表。100回というサンプル数では、いまいち説得力に欠ける部分もあるが、CELL 5(→P.166)に掲載した公式データと比較してみてもいい。確率とはいかに摩訶不思議なものなのかが味わえるはずだ。

確率宝箱から入手したアイテムと実測確率

Map番号 (掲載ページ)	入手場所	アイテム名	実測した 確率
------------------	------	-------	------------

カーネギー・ホール

14 (P.176)	大道具部屋A 宝箱	回復剤1	67%
		弾+6	33%
16 (P.176)	小道具部屋 手前の宝箱	攻撃力+1	42%
		防御力+1	58%
27 (P.179)	下水道1F 階段下の宝箱	回復剤1	68%
		弾+6	32%
27 (P.179)	下水道1F 左奥の宝箱	回復剤1	29%
		弾+6	71%
27 (P.179)	下水道1F 右奥の宝箱	攻撃力+1	82%
		防御力+1	18%
28 (P.179)	下水道1・隠し部屋 中央の宝箱	毒治療薬	54%
		弾+15	46%
28 (P.179)	下水道1・隠し部屋 奥の宝箱	命中距離+2	55%
		PE防御+1	45%
28 (P.179)	下水道1・隠し部屋 右の宝箱	攻撃力+1	74%
		攻撃力+2	26%

セントラル・パーク

34 (P.186)	パーク入口B 林内の宝箱	回復剤1	46%
		弾+6	54%
35 (P.187)	動物園入口 左の宝箱	回復剤1	41%
		弾+6	59%
35 (P.187)	動物園入口 右の宝箱	回復剤1	43%
		弾+6	57%
36 (P.187)	動物園広場A 手前の宝箱	M9	36%
		P8	64%

Map番号 (掲載ページ)	入手場所	アイテム名	実測した 確率
------------------	------	-------	------------

36 (P.187)	動物園広場A 奥の宝箱	ツール	88%
		弾+15	12%
39 (P.187)	亜熱帯コーナー 手前の宝箱	防御力+1	33%
		防御力+2	67%
42 (P.189)	動物園小道A 左の宝箱	回復剤2	84%
		弾+15	16%
51 (P.188)	城入口B 左の宝箱	ツール	0%
		弾+15	100%
52 (P.188)	ベルグエディア城 宝箱	弾+15	92%
		回復剤2	8%
54 (P.188)	遊歩道B 宝箱	ツール	0%
		弾+15	78%
		回復剤2	22%
57 (P.191)	遊歩道E 宝箱	ツール	99%
		万能ツール	1%
62 (P.190)	立体交差B 左の宝箱	PE防御+1	26%
		CR回避+1	74%
62 (P.190)	立体交差B 右の宝箱	防御力+1	66%
		ツール	34%

ソーホー

69 (P.199)	ガンショップ 右奥の宝箱	命中距離+1	89%
		命中距離+2	11%
69 (P.199)	ガンショップ 右手前の宝箱	装弾数+1	86%
		装弾数+2	14%
71 (P.199)	ドラッグストア 右の商品棚	PE防御+1	75%
		PE防御+2	25%

Map番号 (掲載ページ)	入手場所	アイテム名	実測した 確率
71 (P.199)	ドラッグストア カウンター	防御力+1	87%
		防御力+2	13%
71 (P.199)	ドラッグストア 倉庫内右の宝箱	CR回避+1	95%
		CR回避+2	5%

ニューヨーク市警17分署

75 (P.201)	更衣室	毒治療薬	37%
	ロッカー	回復剤2	63%
94 (P.202)	武器倉庫	攻撃力+1	53%
	右奥の宝箱	攻撃力+2	47%
98 (P.205)	留置場	PE防御+1	53%
	左奥の宝箱	PE防御+2	47%
102 (P.204)	署長室	CR回避+1	89%
	右手前の宝箱	CR回避+2	11%
105 (P.204)	3F倉庫A	防御力+1	90%
	宝箱	防御力+2	10%

聖フランシス病院

117 (P.213)	治療室A 宝箱	PE防御+1	87%
		PE防御+2	13%
119 (P.212)	1F廊下 宝箱	命中距離+1	63%
		装弾数+1	37%
128 (P.214)	死体安置室B 宝箱	防御力+1	86%
		防御力+2	14%
131 (P.215)	解剖室 右手前の宝箱	攻撃力+1	85%
		攻撃力+2	15%
132 (P.215)	ゴミ廃棄室 宝箱	Bベスト	32%
		CR回避+1	68%
133 (P.215)	B1F廊下E 宝箱	M10	71%
		マイクロUZ	29%
134 (P.214)	B1F西階段 床	攻撃力+1	93%
		攻撃力+2	7%
140 (P.216)	動物研究室 宝箱	CR回避+1	83%
		CR回避+2	17%

第3埠頭倉庫

153 (P.227)	倉庫C	攻撃力+2	94%
	右上の宝箱	攻撃力+3	6%

Map番号 (掲載ページ)	入手場所	アイテム名	実測した 確率
154 (P.227)	からくた部屋	防御力+2	77%
	左奥の宝箱	防御力+3	23%

チャイナ・タウン

159 (P.229)	チャイナ・タウンB 宝箱	PE防御+1	90%
		PE防御+2	10%
160 (P.229)	チャイナ・タウンC 左手前の宝箱	攻撃力+1	60%
		攻撃力+2	40%
168 (P.230)	下水道2F 宝箱	回復剤3	88%
		命中距離+1	12%
172 (P.231)	下水道2J 宝箱	攻撃力+1	58%
		防御力+1	42%
174 (P.231)	下水道2L 宝箱	防御力+2	79%
		攻撃力+2	21%

地下鉄

184 (P.234)	駅B 宝箱	CR回避+1	72%
		CR回避+2	28%
185 (P.234)	駅C 宝箱	命中距離+1	90%
		命中距離+2	10%
186 (P.234)	トンネルA 宝箱	回復剤3	64%
		弾+30	36%
189 (P.235)	車両 左の宝箱	ツール	99%
		万能ツール	1%

アメリカ自然史博物館

204 (P.238)	化石展示室B 右の宝箱	P220改	36%
		G22	64%
210 (P.239)	1F隠し部屋 手前の宝箱	攻撃力+1	100%
		攻撃力+2	0%
210 (P.239)	1F隠し部屋 奥の宝箱	防御力+1	100%
		防御力+2	0%
233 (P.240)	宝石鉱物の部屋 左の宝箱	PE防御+1	57%
		CR回避+1	43%
233 (P.240)	宝石鉱物の部屋 右の宝箱	攻撃力+1	60%
		防御力+1	40%

※Map番号は、CELL 5(→P.166)のエリア別CGマップに対応している。

戦闘編

14 やはり可能だった クラブクリア!!

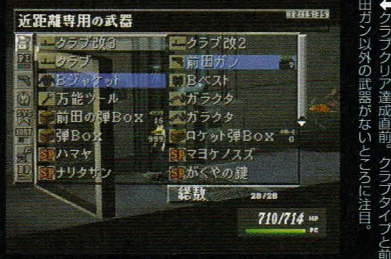
攻撃手段をクラブタイプの武器に限定して(「エナジーショット」や「リバレート」も使わない。完全体にはのみ前田ガンを用)ゲームを終わらせるのが「クラブクリア」。Ayaや装備品が強化しづらい1周目でも、以下の戦略にならえば決して不可能ではない。

●Ayaのレベルはどこまで上げるべきか?

武器の性能が低い以上、Ayaのレベルはできるかぎり上げておくこと。しかし、敵ごとの対応法(→P.91)を把握すれば、EXPかせぎはあまり必要ない。Day5のTRICERATOPS1戦前でレベル33あれば十分だ。

●敵とはどのように戦えばいいのか?

戦闘では、敵の攻撃をかわし、スキを見せた敵に近づいて攻撃するのが基本。しかし、クラブタイプの武器は予備動作が長く、動きのすばやい敵にはダメージを与えにくい。そういう敵は、クラブタイプの武器の予備動作時間と敵の行動パターンを覚え、敵の行く手に先まわりして攻撃、といった戦法で倒すことができる。Day4のSPIDER-WOMAN1、Day5の



CENTIPEDE1などは、この方法で戦うといい。

●ボーナスポイントと万能ツールはどう使う?

ボーナスポイントは、クラブ改3の攻撃力を上げる時まで温存。ただし、万能ツールでクラブ改3の「盗み」を初期装備のクラブに移動させないと、「盗み」の攻撃力半減効果で苦戦を強いられることになる。

●防具はどれを装備するのがベストか?

最終的には、博物館でBジャケットを手に入れたあと、「HPアップ」や「オートヒール」の追加効果をつけ、そのほかの防具の付加値を加えておくのがベストだ。防具の強化は、ツールでのみ行なう。

15 前田ガンがなくても 完全体は倒せる!!

完全体・第4形態は、前田ガン&前田の弾を使わなくても、HPをゼロにすれば倒すことができる。しかし、完全体・第4形態は防御力が高く、前田ガン以外の武器でぶつうに攻撃しても、与えられるダメージは、たったの1(クリティカルヒット時は2)。つまり、前田ガンを使わずに完全体を倒すには、①ダメージ1~2の攻撃で少しずつ敵のHPを減らす、②敵の防御力を上回る攻撃を当てる、しか方法がないのだ。

①の場合は、弾をできるだけ多く集めておき、弾ざれになるまで撃ちつづける。弾ざれになったら、クラブタイプの武器でダメージを与えていけばいい。②の方法は「エナジーショット」でのみ可能となる。Ayaのレベルを76以上、武器の攻撃力を800以上まで上げておけば、EX ROUNDでも十分だろう。

右表は、完全体・第4形態のおもなデータ。これとダメージ計算式(→P.33)を参考にして、完全体・第4形態の攻撃でダメージを受けなくなるまで、装備している防具の防御力を上げておきたい。



①~②のダメージでも、数十時間にわたって与えつづければ完全体を倒せる。

→PEバー満タンの「エナジーショット」なら5000以上のダメージを与えることも可能。



●完全体・第4形態の能力

	最大HP	防御力	「ビーム」の攻撃力
1周目	7992	1200	150
EX ROUND	11187	1679	209

16 敵の攻撃をスリ抜けられる

PE攻撃を使う瞬間の敵に武器攻撃を当てると、PE攻撃の映像だけが表示され(攻撃能力はない)、Ayaはダメージを受けずにすむことがある。これが確認されたのは、DOGMANの『波動』とBATの『超音波』。前者は本来なら逃げ場のない攻撃なので、実用度は高め。いつ攻撃を行えば、敵のPE攻撃を無効にできるかを把握しておきたい。



↑タイミングよく敵に攻撃を当てれば、敵の攻撃がAyaをスリ抜けるのだ。

17 状態変化マークはいくつまでならぶ?

Ayaが状態変化中の場合、それに応じたマークが画面に表示されるが、状態変化が重複しているときは、表示されるマークも複数になる。手間をかければ、下の写真のように、混乱予防、暗闇予防、スロウ予防、毒予防、防御力低下、ヘイスト、ジェネヒール、プリレイズ、バリアと、計9個のマークを1画面内にならべることが可能だ。



↑実用性はないが、これだけの状態変化マークがならんでいるのは壮観。

18 完全体に2回連続でダメージを与える

完全体・第4形態戦で前田の弾Boxを受け取ったあと、前田ガン装備した状態で『エナジーショット』を使う。すると、完全体に1ダメージを与えたあとに「完全体・第4形態の最大HP÷8」のダメージを与えられる。



↑「エナジーショット」のダメージは、このあとで前田が出る弾の効果が現れるのだ。

19 NMCたちが足踏みをする!?

SCORPIONとTROODONはかなりの強敵だが、下の写真のように行動すれば、敵がその場で足踏みをしたまま、移動も攻撃もしてこなくなる(攻撃だけは行なってくる場合もある)。この現象は、CROWやCATでも確認済み。

● SCORPION



↑敵が攻撃などで移動できないスキ、ハッピを敵の側面に移動させる。



↑この位置関係をキープしていれば、たとえ攻撃を当てても敵は動かない。

● TROODON



↑博物館3Fフロアで写真の位置から敵とエンカウントする。



↑そのままAveを移動させない限り、この位置の敵が足踏みの状態になる。

20 COCKROACH 絶滅の日

クライスラー・ビル50FのボスであるCOCKROACHは、卵を産んで仲間を増やすという動作を何度も行なう(→P.146)。しかし、卵を産む回数には限界があり、その戦闘で40回目(ターゲット81)に達すると、それ以上は卵を産まなくなるのだ。



↑40個目の卵を産ませれば、もうつぎのCOCKROACHは出現しなくなる。

21 PEバーの回復速度を もとにもどす方法

PEバーの回復速度は、戦闘中に少しずつ遅くなっていくが、これを戦闘がはじまったときの速度にもどす方法がある。それは、①防具を変更する(武器の変更では不可)、②万能薬を使う(「メディック」やほかの治療用アイテムでは不可)、③「プリレイズ」が蘇生薬の効果でAyaがHPゼロの状態から復活する、の3種類。②と③は利用できる状況が限定されるのに対し、①の方法は防具を複数持つだけで実行可能と、非常にお手軽。このためだけに複数の防具を持ち歩いていてもソンはないだろう。



↑装備する防具を替えるだけで、PEバーの回復速度が初期状態にもどるのだ。

22 Ayaに弾こめの動作を 行なわせない方法

武器(銃)を連射しているとき、セットされていた弾がなくなると、Ayaが弾こめの動作をはじめてしまう。しかし、弾の発射数を調整して、そのターンの連射の最後で武器の弾を使いきるようにすれば、つぎのターンで弾を撃つときには、Ayaが弾こめをしなくても、武器に弾がセットされているのだ。



←これは「連射5」を持つ武器だが、発弾数が2のときは、□ボタンを使って、連射する弾の数を2発におさえるといい。



←すると、武器の発弾数がゼロになっても、Ayaが弾こめをしない。しかも、つぎの発射時には弾がヒットされているのだ。

23 逃走することができない 戦闘の法則とは？

原則として、固定の場所に出現する敵との戦闘は、逃走することが不可能。また、博物館のARMADILLO1のように、出現時のデモが用意されている敵は、その戦闘にかぎり逃走できない(2回目以降は逃走可能)。しかし、例外もあり、たとえば出現デモがあるカーネギー・ホール地下のRAT1や第3埠頭倉庫のRAT3は逃走可能となっている。それとは逆に、出現デモがないMIXEDMANおよびMIXEDMAN-BALLとの戦闘は、両者のいずれかが画面内にいるかぎり逃走することができない(倒せば逃走可能)。



↑MIXEDMANがいるあいだは、逃走することができない。



↑しかし、MIXEDMANを倒したあとなら逃走することが可能だ。

24 HPがゼロになっても 死なない敵がいる

Day1で戦うALLIGATOR1は、固定出現の敵でありながら、追加効果の「トランキル」で睡眠状態にすることができる。ところが、睡眠状態となっているALLIGATOR1は、どれほどダメージを与えても倒すことができない。この状況は、敵の睡眠状態が解けるまでつづき、その前に敵のHPをゼロにしておけば、睡眠状態が解けると同時にALLIGATOR1が倒れるという現象が起こるのだ。なお、「トランキル」を持つ攻撃を連続で当てているあいだは、睡眠状態が解けず、半永久的に敵が死ななくなってしまうので要注意。



↑睡眠状態のALLIGATOR1は、致死ダメージを与えても死なない。



↑しかし、睡眠状態が解けると、いきなり倒れてしまうのだ。

25 敵とエンカウントせずに
進める場所があった

Day1の下水道1G (Map29 / →P.179)では、電話がある場所の手前で、敵とエンカウントするようになっている。しかし、Ayaを奥の壁に沿って移動させれば、壁とエンカウント・エリアのスキ間を抜けて、敵に遭遇することなく、電話の場所までたどりつることができるのだ。タイムアタックを行なうときの必須テクニックと言える(→P.300)。



↑方向キーを斜め上に入れ、壁をこする
ようにAyaを移動させるのがポイント。

26 1体の敵から
アイテムを2回盗む

1回の戦闘で敵から盗めるアイテムは、敵1体につき1個まで。しかし、Day1のALLIGATOR1戦では視点が変わる前後、Day6の完全体・第4形態戦では前田の弾入手前後のそれぞれで、敵からアイテムを盗むことができる。



↑敵の頭から攻撃力+1の
CR回復+1を盗める。



↑視点変更後も、同じ2種
のどちらかを盗めるのだ。

27 視点を変えずに
ALLIGATOR1を倒す

通常、ALLIGATOR1との戦いでは、尾に一定量のダメージを与え、視点が変わって(頭の防御力が下がって)から頭に攻撃してトドメをさす、という戦法が基本となる。しかし、敵の頭のHPをゼロにすれば、視点変更前でもALLIGATOR1を倒すことができるのだ。ただし、武器の攻撃力が低いと、かなりの長期戦になるので覚悟すること。



↑武器の攻撃力が高ければ、視点が切り替わる前に一撃で倒すこともできる。

28 セントラル・パークに
巨大カラスが出現!?

セントラル・パークの動物園広場A (Map36 / →P.187)では、EX ROUNDで、その場所での戦闘回数が2回目以降のときにかぎり、CROW1が画面に対してかなり手前の位置に出現することがある。ズームアップしたCROW1の姿は一見の価値ありだ。



↑問題のCROW1が出現した瞬間。ここからAyaに向かって急速降下する。

29 追加効果の有効な敵を
見きわめる方法

通常、追加効果がついた武器で敵を攻撃すると、演出グラフィックが表示される。しかし、その追加効果では絶対に状態変化が起こらないときや、敵がその追加効果に対する耐性を持っているときは、演出グラフィックが表示されない。



↑「ヒート」の演出。これが表示されない敵に「ヒート」がついた武器は使用厳禁だ。

30 複数のメッセージが
同じ場所に表示される

クライスラー・ビル51~60Fに出現するSQUIRRELが戦闘から逃げ出すときに、Ayaにも逃走をさせてみよう。ここでAyaが逃走に失敗すると、「逃げるのに失敗した」というメッセージと「モンスターは逃亡した」というメッセージが重なって表示されるのだ。



↑敵が逃げるとき、Ayaが逃走に失敗すると、ふたつのメッセージが表示される。

バラエティ編

31 Day3以降も セントラル・パークの奥に行ける

Day3以降は、セントラル・パークの奥へ行こうとしても、焼死体が道をふさいでいて、先に進むことはできないように思える。しかし、Ayaを焼死体の足側に立たせ、方向キーの←と→を交互に入れていると、焼死体の足の上を通過することができるのだ。そのまま先に進めば、Day2と同様に、敵と戦ったり、アイテムを取る（取り残してはいいが）ことも可能。さらに、奥の奥まで進めば、Day2と同じく、馬車がある場所でもEveが出現する。ただし、Ayaが近づいてもEveは動かず、会話も戦闘も起こらない。



↑この場所で方向キーを何度も入れると、先へ進める。



↑奥ではEveが待ちかまえているが、イベントは起こらない。

32 AyaのHPを減らした状態で ゲームスタート

ゲーム開始時は、AyaのHPが上限&残量ともに45だが、EX ROUNDでは例外がある。まず、Ayaの残りHPが45未満の状態でも完全体・第4形態を倒す。そして、そのままHPを回復せずにエンディングをむかえるのだ。すると、つぎのROUNDではAyaの残りHPがクリア時の残りHPと同じ値になる（ただし、データロード画面では45と表示）。このときのAyaの残りHPが2以下なら、最初のEve・第1形態戦で、AyaがEve本体にふれるだけでゲームオーバーになるという、スリリングな戦い(?)を楽しめるのだ。



↑Ayaの残りHPを45未満にした状態でゲームをクリアする。



↑つぎのラウンドでは、Ayaの残りHPが前回のクリア時の値になる。

33 やはりできた ソフトリセット

ゲーム中に、コントローラ1の、R1、R2、L1、L2、セレクト、スタートの各ボタンを同時に押すと、本体のリセットボタンを押すよりも早くタイトル画面にもどる「ソフトリセット」が可能だ。ただし、CGムービー中やディスク交換画面などでは実行不可。

34 セレクトボタンで マンハッタン空の旅

全景マップの画面でセレクトボタンを押すと、上空を飛んでいる2機のヘリコプターのうちの1機から、もう1機のヘリコプターを追いかける視点で、マンハッタン島の全景をながめることができる。なお、もとの視点にもどすには、方向キーの←か→、セレクトボタンのいずれかを入力すればOK。

35 各数値の上限は？

HPやレベルといった、ゲーム中に表示される数値がどこまで増やせるのかを表にまとめてみた。これらを目安にして、Ayaや装備品を強化していこう。



←③の文字が44個ならんでいる画面。プレイ時間にも注目。

● 数値の上限

名称	上限	名称	上限
Ayaのレベル	99	プレイ時間	99:59:59
能力値レベル	99	装備品の能力値	999
最大&残りHP	999	装備品の付加値	999
EXPの合計	999999	所持アイテム数	50
ボーナスポイント	99999	各弾Boxの装弾数	999

36 Eveの背後に
まわりこめる

Day1のカーネギー・ホールで起る人体発火イベントのあと、わざと違わりして、舞台に向かって左側の階段からステージに上がってみよう。そこから壁を左手づたいに歩いていくと、Eveとの会話が行なわれることなく、ステージ上を移動することができるのだ。そのままステージ上の階段を上がれば、写真のような光景を見ることも可能。



↑Eveの背後に立つAya。ステージの右側からでは、この場所まで移動できない。

37 クランプのモニターを
つけたままにする方法

Day3の博物館では、クランプがモニターの電源を切るシーンがある。ところが、その直前から○ボタンを高速連打していると、クランプのモニターを消す動作がスキップされて、モニターがつきっぱなしになるのだ。



←通常このシーンでは上のモニターが消えていく。



→○ボタンを連打すると、電源を消されずにすむ。

38 結局、割れてしまう
被疑者確認室のミラー

Day3では、警察署・被疑者確認室 (Map100/→P.205) の中央に移動すると、DOGMAN1がマジックミラーを割って現れる。このイベントを見ることなくDay3を終わらせれば、ミラーは割れないように思えるが、実際にはそうはならない。イベントを見ずにDay4以降の被疑者確認室に入った場合でも、ミラーは割れた状態になっているのだ。



↑警察署が復旧したあとも、被疑者確認室のマジックミラーは割れたまま。

39 Ayaが見えない
足場にのぼる

地下鉄の下写真の場所にAyaを立たせて、方向キーを↑に入れると、一瞬ながらAyaが空中に浮かぶ。ただそれだけ。



↑まずは、ホームの左下の場所にAyaを立たせる。



↑上に移動すると、Ayaが何もない空間に足を乗せる。

40 スイッチを切らずに
下水を止める方法

ゲートの鍵入手後、ポンプステーションの下水を流してからチャイナ・タウン→全景マップ→地下鉄経由でポンプステーションにもどると、下水が止まっている。



↑下水ポンプを動かして、下水道の経由で地上に出る。



↑地下鉄から戻ると、下水ポンプが止まっている。

41 博物館の
二不思議

博物館にある小型恐竜の部屋B (Map225/→P.240) と3Fホール (Map237/→P.243) のCGマップをよく見ると……。



↑小型恐竜の部屋Bの左下、スミレチヨコボの本棚が!!



↑3Fホールでは、2Fにないはずの化石が見える!!

42 AyaのHPが回復する ワナがあった

第3埠頭倉庫の最深部で、噴き出ているガスにふれてダメージを受けても、HPが10以下になることはない。では、残りHPが10未満のときにガスにふれるとどうなるのかと言うと、なんとHPが10に回復してしまうのだ。



↑ Ayaの残りHPが10未満の状態でもガスにふれる

↑ ダメージを受けるどころか、逆にHPが回復するのだ

43 ボーナスポイントの 上限は?

通常、ボーナスポイントの上限は99999だが、EX ROUNDで日付が変わったときに得られるボーナスポイントは、それ以上の値まで加算される。ただし、その状態でゲームを進めて、レベルアップによるボーナスポイントを得た場合は、ポイントの合計が本来の上限(99999)にもどされてしまう。その前に消費しておかないとソンをするわけだ。



↑ ボーナスポイントが上限をオーバーすると、このような表示になる。頭の1が見えないが、実際には100799ということ。

44 戦闘開始時からPEバーの 回復速度が遅くなる

戦闘から逃走したときは、PEバーの回復速度が初期状態の速度にもどらない。そのため、つぎの戦闘では、最初からPEバーの回復速度が遅くなっているという現象が起こるのだ。ただし、つぎの戦闘になる前に、①別のCGマップに切り替える、②装備する防具を変える、③メニュー画面で「ボーナスポイントをふりわける」の項目を選ぶ(実際に消費する必要はない)、のいずれかを行えば、PEバーの回復速度が初期状態にもどる。



↑ このコマンドを選んだら、回復速度がもどる。

45 完全体から逃げるときに とまどっていると……

Day6の完全体から逃げるイベントでは、最後の出口にたどり着いても安心はできない。画面が切り替わるまでAyaが立ち止まっているのに対し、完全体は移動をつづけているため、Ayaが出口に着くのが遅いと、画面暗転中に追いつかれてしまうのだ。

46 クライスラー・ビルの BGMが消える

クライスラー・ビルでは、ボスがいる部屋に入るとBGMがストップする。ここでボスと戦わずに、きた道をもどれば、BGMを止めたままビルのなかを探索することが可能だ。ただし、部屋の扉、エレベーター、階段のいずれかがある通路に行くか、何かしらの敵とエンカウントすると、いきなりBGMが復活する。

47 スタッフロールに出てくる 曲名の秘密

スタッフロールでは、ゲーム中の挿入曲のタイトルが3曲ぶん表示される。それらの曲名の意味や、どのシーンで流れているのかを調べてみた。

●Se il mio amore sta vicino -Eva's Aria-
Eveのテーマとも言うべき曲で、Day1のオペラでメリッサが歌う。曲名はイタリア語で、意味は「あなたがそばにいてくれたなら」といったところ。作詞・作曲はスクウェアの下村陽子氏。

●Sleepers wake! loud sounds the warning
1周目のスタッフロールの前半に使われている曲。J. S. バッハ作曲のカンタータ第140番、邦題は「目覚めよ、とわれらに呼ばれる物見らの声」(それ以外の訳もある)。本作では、オルゴール風にアレンジされたものが使用されている。

●Somnia Memorias
1周目のスタッフロールの後半に流れる曲。曲名はオールド・ラテン語で、意味は「夢の記憶」。こちらも作詞・作曲は下村陽子氏。ボーカルはSHANI。

48 マンハッタンは どんな条件で夜になる?

ゲーム中のCGマップには、周囲が明るい昼バージョンと、周囲が暗い夜バージョンの2種類が存在する。それらがストーリーの時間帯に合わせて使い分けられているわけだ。そこで、CGマップの昼と夜は、どのようなタイミングで切り替わるのかを下表にまとめてみた。Day5以外はゲームを少し進めるだけで夜になってしまふところに注目してほしい(とくにDay4は数分のプレイで夜になる)。なお、セントラル・パーク、第3埠頭倉庫、チャイナ・タウンは背景が1種類しかなく、どんなタイミングで行っても周囲の明るさが変わらないようになっている。

● 背景が夜になる条件

日付	条件
Day1	(最初から夜になっている)
Day2	博物館でクランプと会話する
Day3	博物館でクランプと会話する
Day4	警察署で前田と会話する
Day5	ゲートの鍵を入手する
Day6	(夜明け前にエンディングへ)

49 ニューヨークの街に あのキャラクターが……

全景マップにおいて、博物館と地下鉄の外観をよく見ると、『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターを発見することができる。博物館の入口にはチョコボの垂れ幕があり、地下鉄の看板には「FINAL FANTASY VII」という文字と、同ゲームの登場キャラクターであるクラウドとエアリスが座っているイラストが描かれているのだ。



◀ 博物館の入口には、チョコボの全身像が描かれている。

➡ 少々見づらいが、地下鉄には、クラウドとエアリスの姿も。



50 ソーホーの落書きは 開発スタッフの寄せ書きだった

ソーホーの壁には、さまざまなペインティングがほどこされているが、そのなかには本作のUSAスタッフの名前も記されている。確認されたものを、そのフルネームや担当したパート(スタッフロールより抜粋)と合わせて紹介しよう。

Yongki
YONGKI YOON
(MAP RETOUCH)

ガンショップ前



BELA
BELA BROZSEK
(MAP ILLUSTRATION)

CECIL
CECIL HONG-SIK KIM
(MAP ILLUSTRATION, MAP RETOUCH)

アパート前



CHARLES
CHARLES PINADY
(EVENT DESIGN, MAP DATA DESIGN)

PETER
SANGWOO PETER HONG
(MAP DATA DESIGN)

タイムアタック

parasite eve

講座

Aya 1333 Round 2 No. 2
Level 1 HP 65/65 Time 02:55:05
Clear Data save

本書スタッフによる最短クリア時間

02:55:05

本コーナーにおけるタイムアタックとは、「New Game」開始から、エンディング後のクリアデータ保存までのあいだを、いかに短い時間で突破できるかに挑戦すること。プレイ中は、自分をどれだけ強化してもいいし、セーブ・ロードによるやりなおし回数にも制限はなく、とにかくセーブ画面に

表示されるタイムを短くすることだけが目的だ。

以降のページでは、ゲームをプレイするための手順を最小限におさえ、最速で実行すれば2時間台でのクリアが可能となるフローチャートを掲載しておいた。これを参考に、最短クリア時間の記録更新へとチャレンジしていただきたい。

タイムアタックにおける鉄則

移動はダッシュを使い！

基本中の基本だが、フィールド上を移動するとき、つねにダッシュを使うようにすること。さもないと、どこへ移動するのに多大な時間を浪費してしまうことになる。ダッシュは、方向キーとXボタンを押すことで(アナログコントローラ使用時は、スティックを深く入力することで)実行可能だ。



◀ダッシュを使わずに移動するのはDay 1の⑩(→P.300)で、Ayaの立ち位置を調整するときだけ。

HPの回復は移動シーンで！

HPの回復は、基本的に移動シーンで行なうべき。戦闘シーンで同様のことをしようとすると、攻撃のターンを1回犠牲にしなければならず、それだけ敵を倒すのに時間がかかってしまうからだ。戦闘シーンでHPを回復するのは、その時点で回復しておかないと危険な場合だけにとどめること。



◀「オートヒール」の追加効果がついている防具を装備していれば、回復の手間がはぶけることもある。

ボーナスポイントは攻撃力につきこめ！

敵をすばやく倒すには、攻撃力の強化が不可欠。よって、基本的にボーナスポイントは、その時点で装備している武器の攻撃力を上げるために消費しよう。増やした付加値は、新たな主力武器を入手した時点で、チューンナップによって移動させていけばムダになることはない。



◀獲得したボーナスポイントは、その場で消費。そうすれば、つぎの戦闘にかかる負担を減らすことができる。

敵は近距離から攻撃せよ！

戦闘シーンで攻撃を行なうときは、できるかぎり敵への接近をはかること。敵との間合いが近いときほどクリティカルヒットが発生しやすく(→P.24)、そのぶん戦闘を早く終了できる可能性が高まる。これは、銃器だけでなく、クラブタイプの武器を使用している場合でも同様なので覚えておくこと。



◀敵がAyaから離れた位置にいる場合は、接近して攻撃。ただし、接触ダメージを受けないように注意しよう。

ちょっと役立つ

時間短縮のテクニック集

ここでは、知っているのと時間短縮へとつながる、ちょっとしたテクニックを紹介する。本作をやったプレイヤーにとっては、もはや常識となっている部分もあるかと思うが、おさらいの意味もかねて、目を通してほしい。

●困ったときは即ポーズ

もし、つぎの行動に迷ってしまったら、即座にポーズをかける(=スタートボタンを押す)こと。ポーズ中は、ゲーム内の時間が経過しないため、落ち着いてつぎの行動を考えることができる。ただし、ムービー中や、移動シーンでメニュー画面が出ている状態ではポーズができないので注意。



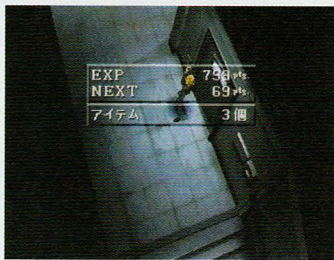
←戦闘シーンの場合は、メニュー画面が表示されている状態でもポーズをかけることが可能

●画面が明るくなる前から動く

移動時に画面が切り替わっているあいだは操作不能に思えるが、実際には画面が明るくなる少し前からキース入力を受けつけている。移動先のマップの形を覚えていれば、画面切り替わり時の暗転中につぎの移動方向へ方向キーを入力しておくことで、そのぶん早く移動ができるのだ。

●戦闘は行き先に近い場所で終了させる

戦闘シーンが終了すると、その時点でAyaのいた場所からマップ内を移動することになる。ゆえに、最後の1体を倒すときは、つぎの移動先に近い場所で行なえば、わずかながら移動時間を短縮できるわけだ。ただし、あまりにも画面端に近いと、Ayaが画面中央寄りにもどされることもある。



↑戦闘終了後、この表示が出るまでのわずかな時間にも、移動することができるので活用しよう。

●PEバーの回復速度を初期状態にもどす

パラサイト・エナジーを使えば使うほど、その戦闘中でのPEバーの回復速度は遅くなっていく。よって、1回の使用でPEバーをすべて消費してしまう『エナジーショット』と『リバレート』は、いかに強力でも、何度も連発するのはむずかしい。ところが、装備している防具を変更すれば、PEバーの回復速度を初期状態にもどせるのだ(→P.292)。このテクニックを利用しない手はないだろう。

以降のページの見かた

①目標タイム

そのDayをクリアするまでの目標タイム。セーブ画面やメニュー画面などに表示される自分のプレイタイムと比較していこう。

②フローチャート

必要最低限の行動を進行順に掲載。入手または使用するアイテム名は[]内に表記し、重要な場所には解説も併記しておいた。各NMCとの戦いかたはCELL 4(→P.82)を参照。

③行動MAP

フローチャートと対応。②の行動を行なうことになる場所に、フローチャート内と共通の番号が記してある。この数字のとおりマップ内を移動していけば、最短ルートでクリアできるということ。なお、とくに必要がないと思われる一部のマップは省略している。



Day 1

前半は、弾数を節約するために、クラブで戦うところがポイント。クラブを使うときに注意したいのは、攻撃対象を決定してから攻撃するまでに、大きなタイムラグが生じるということ。ゆえに、かならず敵が停止したときを狙って攻撃を行なうように。銃器を使うのは、M1911A1を入手してからとなる。

目標タイム

00:15:00

1 ムービー後[クラブ]を装備

2 Eve・第1形態と戦闘

1回攻撃すると会話のはじまるが、読み飛ばしてふたたび攻撃。そのあとは、敵の攻撃を1回避けて自分が2回攻撃、のくり返しでOK。攻撃を4~6回当てれば勝利となる。

3 戦闘(vs RAT1)

4 死体から[がくやの鍵]入手

5 日記を読んで[けいこばの鍵]入手

6 Eve・第2形態(けいこ場)と戦闘

自分が攻撃するとき以外は、基本的に敵から離れたほうがいい。AyaのHPが少ないため、敵の攻撃を受けないようにするだけでなく、接触ダメージも避けたいところ。

7 8 戦闘(vs RAT1, FROG1)

9 宝箱から[M1911A1]入手後、装備

10 戦闘をせずに移動

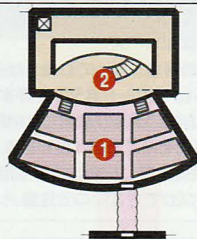
上の壁に沿って、方向キーをへへ入力しつつ移動すれば、この場所で戦闘をせずにすむ。数ある戦闘のなかでも、こういった回避法がとれるのはこの場所だけだ。

11 ALLIGATOR1と戦闘(※勝利後[Kvベスト]入手)

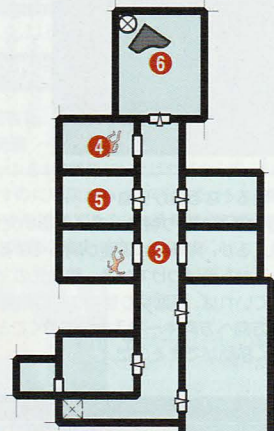
Day1最後の戦闘。この時点でAyaのレベルは3しかないため、敵の攻撃を2~3回受けるとゲームオーバーになってしまう。攻撃を一度も受けずに倒すつもりで戦うこと。

12 会話後、Day1終了

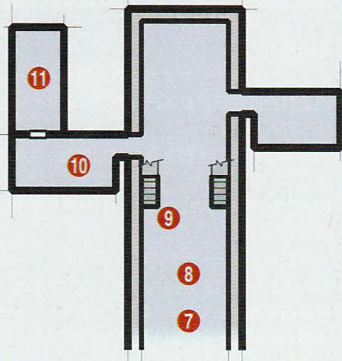
カーネギー・ホール(ホール)



カーネギー・ホール(地下)



カーネギー・ホール(下水道)



Day2

セントラル・パーク後半で起こる、敵との連戦をどう乗りきることが力ギ。攻撃対象を分散させずに、とにかく一点集中で確実に倒していくといいだろう。戦闘が終了するたびにHPを回復させておくことも忘れずに。慣れないうちは、②で蘇生薬を入手しておく、そのあとの展開が少しラクになる。

目標タイム

00:50:00

13 会話後[改造許可証]入手

ベイカーとの会話ははじまり[改造許可証]を入手する。タイムアタックではとくに使用することのないアイテムなので、⑭で預けてしまうのがいいだろう。

14 宝箱から[ツール]入手。会話して[M16A1]入手後、装備

入口近くにある宝箱から[ツール]を入手したあと、すぐにウェインと話す。そしてトーレスから[M16A1]を受け取り、ウェインに[かくやの鍵][けいこばの鍵][改造許可証]を預け、[M16A1]を装備。

15 ベンと会話

武器管理部から出て、すぐに階段を上がる。1Fの廊下の奥には子ども(ベン)がいるので、そちらに向かって移動。そのあと、自動的にベンとの会話がスタートする。

16 ベイカーと会話

17 警察署を出て博物館へ

警察署を出ると、全景マップへと画面が切り替わる。すかさず方向キーを→に1回入力し、○ボタンで博物館を選択しよう。ここでのすばい操作も重要だ。

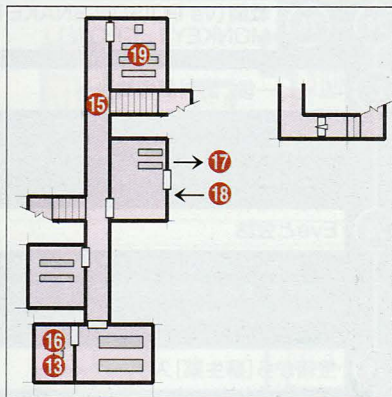
18 クランプと会話後、警察署へ

19 会話後[改造許可証]入手

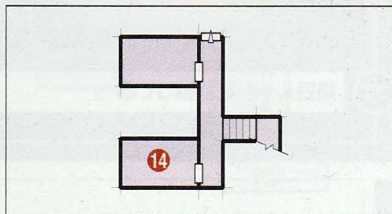
20 警察署を出てセントラル・パークへ

警察署を出てムービーを見たあとは、全景マップでセントラル・パークが自動的に指定されている。○ボタンを押して、すぐに移動すること。

武器庫(1F)



武器庫(1F)



COLUMN

EX ROUNDでタイムアタックに挑戦!

極限まで装備品を強化できるEX ROUND。そのメリットを活かし、本書スタッフは究極の装備品を使ったタイムアタックに挑戦した。武器にはフルUZ、防具にはCrアーマー改を選択し、それぞれすべての能力値を上限いっぱい(999)まで増加。そして、追加効果に「先制攻撃」「ダブルコマンド」「クリティカル」などを選んでプレイした結果、1周目より約1時間も早い、1:56:41というタイムをたたき出すことができたのだ。

Aya EX Round 17 No. 1
Level 1 HP 457 45 Time 01:56:41
Clear Data

↑ 装備品を最大限に強化すると、こんなに早い時間でのクリアが可能となる。

21 22 戦闘 (vs SNAKE1、POISON-SNAKE1、CROW1)

23 引き出しから[CPの鍵]入手。棚から[SPベスト]入手後、装備
[CPの鍵]と[SPベスト]は、隣接した位置にあるので、流れるように回収する。そのあとは、手早く[SPベスト]を装備。

24 ~ 26 戦闘 (vs POISON-SNAKE1、MONKEY1、CROW1)

27 ムービー後、野外劇場舞台へ

ムービーが終了したら、右へ移動して、出口へ向かおう。この出口は、方向キーを↓に入力すると、すばやく出られる。

28 Eveと会話

少女の幻影を追いかけて野外劇場舞台へ移動する。Eveとの会話メッセージは○ボタンで飛ばして、そのあと逃げたEveを追跡。

29 宝箱から[蘇生薬]入手

[蘇生薬]は、今後の戦闘に負けない自信があるならば取らなくてもいい。これは、Day3・40にある[蘇生薬]も同様だ。

30 最短ルートを移動して31へ

31 ~ 33 戦闘 (vs POISON-SNAKE1、MONKEY1、CROW1、BEAR1)

34 宝箱から[CR回避orPE防御] [防御力orツール]入手

[ツール]以外は[SPベスト]に対して使用する。以降も、この手の強化用アイテムは、入手したらすぐに使っておくこと。

35 戦闘 (vs CROW1、PLANT1)

36 GIANTWORMと戦闘

時間短縮のため、敵を2体まとめて倒す戦法を使う(→P.132)。運が良ければ、勝利後に[防御力]を獲得。

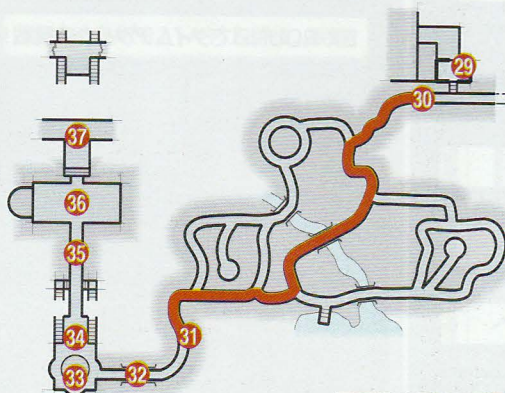
37 Eve・第2形態(馬車)と戦闘

敵にできるだけ接近してから攻撃を当てていく。ただし、このときEveが「ツメ」で攻撃してくることもあるので、十分注意しよう。

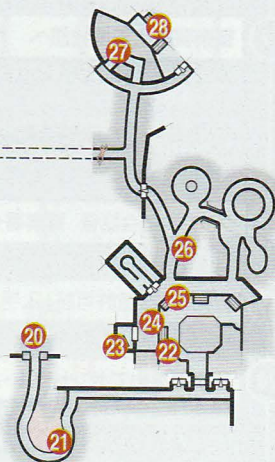


◀EveがAyaと同じ高さにいるときは、ひたすら攻撃あわのみに。

38 ムービー&会話後、Day 2終了



— = 最短ルート



Day3

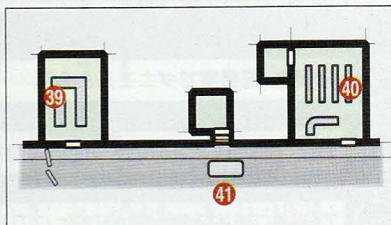
タイムアタック前半のヤマ場。所持している回復剤に余裕がないため、HPの回復にはなるべく『ヒール』『ヒールH』を使い、回復剤はKERBEROS戦用に温存しておきたい。ちなみに④にある蘇生薬を取らないでゲームを進める場合、ドラッグストアに入ってもすることがないので、すぐに出てしまおう。

目標タイム

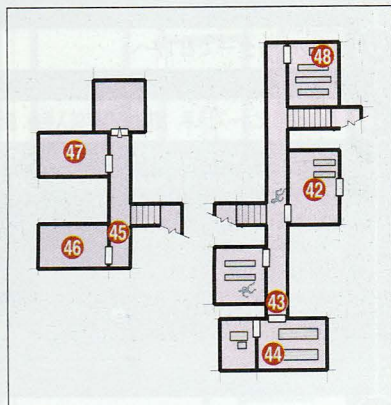
01:10:00

- 39 宝箱から[ツール]入手
- 40 宝箱から[蘇生薬]入手
- 41 博物館で会話後、警察署へ
- 42 アイテム欄に空きがある場合、前田から[ハマヤ]入手
- 43 戦闘 (vs RAT3、CROW2)
- 44 ワーナーと会話
- 45 戦闘 (vs CROW2、DOGMAN1)
- 46 ウェインと会話後 [M92F] 入手
よぶんなアイテムである[改造許可証][CPの鍵]、所持しているなら[ハマヤ]も預ける。
[M1911A1][M92F][Nベスト][Kvベスト]は、ここで捨てておくこと。
- 47 キャシーと会話
- 48 宝箱から[Cmベスト改]入手後、装備
[Cmベスト改]を装備後、[Spベスト]の付加値を[Cmベスト改]に移動。この防具はゲームクリアまで使用することになる。
- 49 ~ 51 戦闘 (vs RAT3、CROW2、DOGMAN1、SPIDER)
(※50の戦闘で勝利後[ツール]入手)
- 52 KERBEROSと戦闘 (※勝利後[M9改]入手)
- 53 会話後、Day3終了

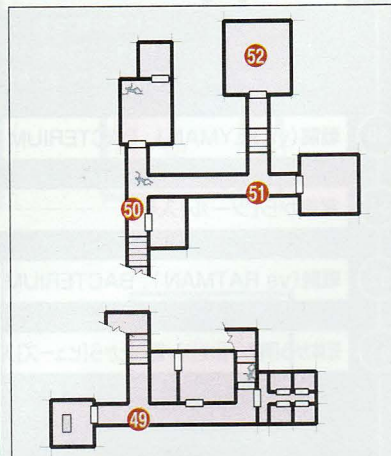
ソーホー



警察署 (1~B1F)



警察署 (2~4F)



Day4

戦闘終了時の獲得アイテムに回復剤と弾が多い。このあとのDay5前半では回復剤が不足しがちなので、戦闘を上手に立ちまわり、ここで回復剤のストックを作っておきたい。また、大量に入手できる毒治療薬や移動制限治療薬などは、アイテム欄がいっぱいになったらまとめて捨ててしまおう。

目標タイム

01:40:00

54 警察署・部長室でダニエルと会話

55 鑑識室で前田に会い、ダニエルから[弾+30]入手後、病院へ

56 アイテム欄に空きがある場合、前田から[マヨケノス]入手

57 エレベーターでB1Fへ

58 棚の上から[ヒューズ]入手。宝箱から[M79]入手後、装備

ここで[M16A1]の付加値を[M79]に移動。この部屋へ出入りするときは、戦闘を回避するためにaのドアを使う。



←上のドアから出ようとすると、戦闘になってしまうのだ。

59 引き出しから[トビラの鍵]入手

bのドアから入り、[トビラの鍵]を取ったら、すぐに同じドアへと引き返す。このとき、ドアの左端にふれるようにすると、すばやく出られる。

60 戦闘(vs FLYMAN1、BACTERIUM1)

61 宝箱から[ツール]入手

62 戦闘(vs RATMAN1、BACTERIUM1)

63 死体から[青カードキー]、棚の上から[ヒューズ]入手

[青カードキー]と[ヒューズ]は、どちらから入手してもかまわないが、その前にアイテム欄に空きを作っておくこと。

64 [青カードキー]を使用

65 宝箱から[ツール]入手

66 戦闘(vs MIXEDMAN1)

67 床から[ヒューズ]入手

68 [ヒューズ]×3を使用

ヒューズ・ボックスにたどり着いたら、ワイヤーをつなぎ、電源を入れ、[ヒューズ]を3個はめこむ。電力を復旧させたあとは、すぐにエレベーターへと向かう。

69 エレベーターで1Fへ

70 71 戦闘(vs FLYMAN1、RATMAN1、BACTERIUM1)

72 女医と会話

73 戦闘(vs FLYMAN1、BACTERIUM1)

74 看護婦と会話後[緑カードキー]入手

75 宝箱から[PE防御]入手

76 女医と会話後[緑カードキー]を使用

77 戦闘(vs BACTERIUM-KING)

戦闘勝利後に敵が[Bベスト]を落とす。それに付随している追加効果の『毒回避』を[Cmベスト改]に移動させておこう。

- 78 バルブをひねる
- 79 エレベーターで13Fへ
- 80 戦闘 (vs BACTERIUM1、MIXEDMAN1)

81 棚から[ツール]入手

82 機材を移動させて扉のスイッチを押す

83 戦闘 (vs RATMAN1、MIXEDMAN1)

84 宝箱から[CR回避]入手

85 戦闘 (vs RATMAN1、MIXEDMAN1)

86 床から[ガラクタ][エレベーターの鍵]入手

87 エレベーターで屋上へ

ムービー後にエレベーターのスイッチを押す。
このあとのSPIDER-WOMAN1戦に備えて、弾の補充やHPの回復をしておこう。

88 SPIDER-WOMAN1と戦闘 (※勝利後[G23]入手)

敵の前足の先端あたりをうろつき、「火炎弾」を撃たせてそのスキに攻撃、というパターンを使えば、短時間で倒せる。



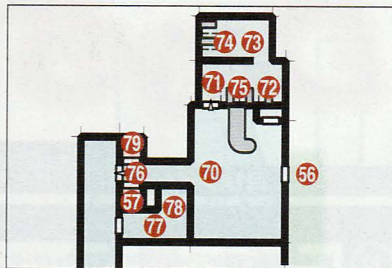
←敵の各段階に対して「エナジーショット」を1発ずつ使うことも忘れずに。

89 Eveと会話後、ゴンドラへ

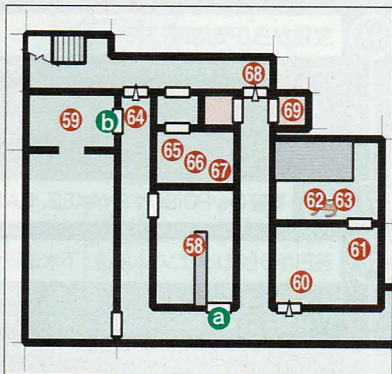
90 戦闘 (vs SPIDER2)

91 警察署・部長室で会話後、Day4終了

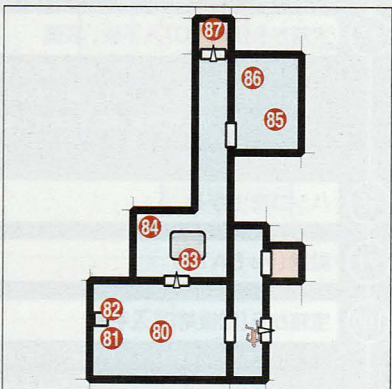
病院(1F)



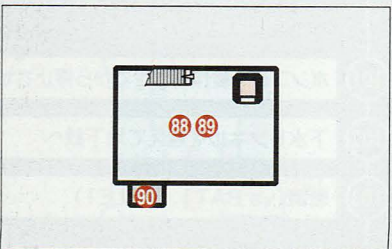
病院(B1F)



病院(13F)



病院(屋上)



Day5

博物館内で敵とエンカウントした回数によって、クリアタイムが大きく変わる。基本的には、敵との遭遇は少ないほうが望ましいが、エンカウントの回数が極端に少ないと、Ayaのレベル不足が原因で、それ以後の攻略が成立しなくなるので注意すること(レベル不足時の対処法は→P.309)。

目標タイム

02:40:00

92 第3埠頭倉庫前の宝箱から[ツール][PPK]入手後、チャイナ・タウンへ

93 宝箱から[PE防衛]入手

[PE防衛]を使用するついでに、[ガラクタ(病院で入手したもの)][M9改][G23]を捨ててしまおう。ただし、その直前に各武器からは弾を抜いておくこと。

94 95 戦闘(vs POISON-SNAKE2, CAT1)

96 前田から[ナリタサン]入手後、下水道2へ

下水道2は、マップに記したラインどおりに移動する(★が敵とかならずエンカウントするポイント)。出現するNMCは、POISON-SNAKE2、FROG2、BAT1のいずれかだ。

97 宝箱から[M870]入手後、装備

[M79]の付加値と[PPK]の「先制攻撃」を[M870]に移動させる。さらに、ボーナスポイントを使って、[M870]の装弾数を3上げておくこと。

98 ハシゴを上げる

99 戦闘(vs BAT1)

100 宝箱から[回復剤3]入手

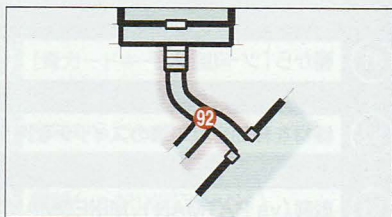
手持ちの回復剤が少ない場合、このあとにひかえるCENTIPEDE1戦で、苦戦はまぬがれない。回復剤の所持数に不安がある人は、ここで[回復剤3]を入手しておこう。

101 ポンプを一度作動させてから停止させる

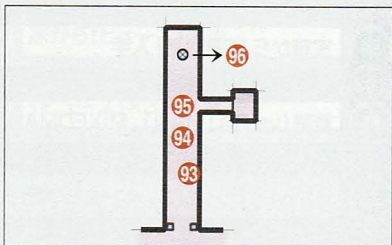
102 下水トンネルを越えて地下鉄へ

103 戦闘(vs BAT1, MOLE1)

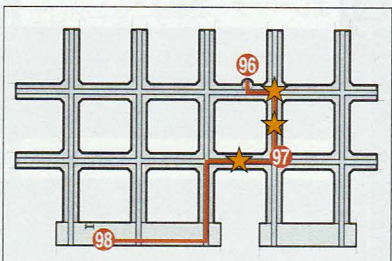
第3埠頭倉庫(入口)



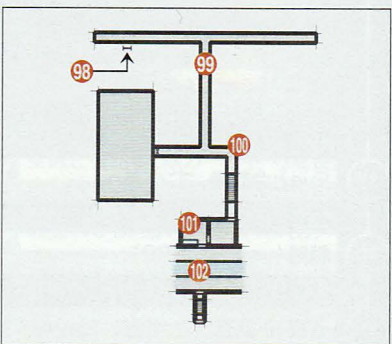
チャイナ・タウン(街路)



チャイナ・タウン(下水道2)



チャイナ・タウン(ポンプステーション)



104 CENTIPEDE1と戦闘(※勝利後[M79改2]入手)

CENTIPEDE1戦の前に、弾の補充やHPの回復を十分に行なっておく。勝利後、入手した[M79改2]の弾を抜いてから、追加効果の「フリーズ」を[M870]に移動させよう。

105 死体から「ゲートの鍵」入手

「ゲートの鍵」入手後は、直後に行なうことになるディスク交換に備える。交換中もゲーム内の時間がカウントされるので、作業は手ぎわよく終わらせたいところだ。

106 宝箱から「CR回避」入手

107 地下鉄を出て博物館へ

108 SCORPION1と戦闘

博物館屈指の難所。M870は攻撃動作時間が長いので、1回の攻撃で大ダメージを与えられる「エナジーショット」を利用すること。

109 110 戦闘(vs CHAMELEON1、TROODON1)

111 イベント後、戦闘(vs ARMADILLO1)

この部屋にいったん入ったらすぐに出て、イベントを発生させよう。ここで起こる戦闘に勝利すると「回復剤4」を獲得できる。



←ARMADILLO1は1か所に誘導し、まとめて倒すと効率がいい。

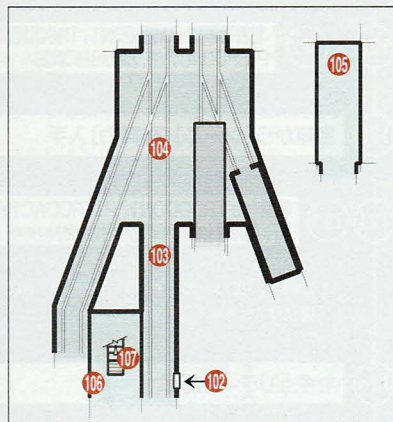
112 2Fにある非常ハシゴで3Fへ

113 ~ 118 戦闘(vs CHAMELEON1、TROODON1、PTERODACTYL1・2、ARMADILLO2)

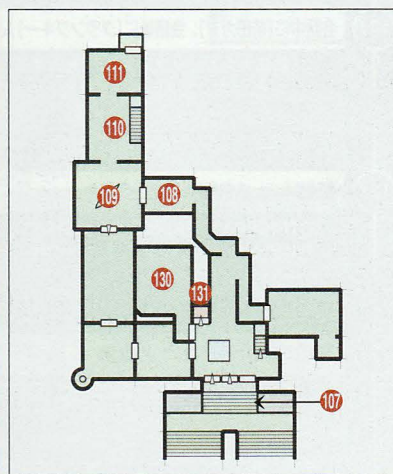
119 宝箱から「Svプロテクター」入手後、窓の外へ

「Svプロテクター」は、戦闘中のPEバー回復速度の初期化用として持っておく(→P.292)。入手後は、すぐに窓の外へ出て2Fに降りること。

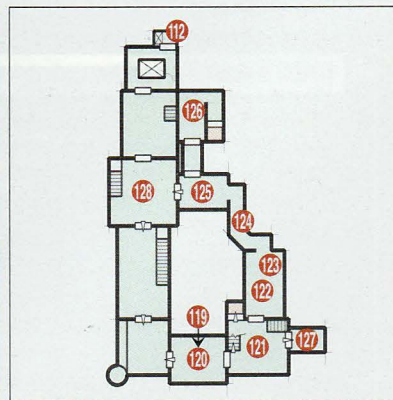
地下鉄



博物館(1F)



博物館(2F)



120 ~ 122

戦闘 (vs CHAMELEON1、TROODON1、
PTERODACTY2、SCORPION2)

123

宝箱から[ツール] [防御力]入手

124

125

戦闘 (vs TROODON1、PTERODACTY2、
ARMADILLO2、SCORPION2)

このあたりから、3FでのTRICERATOPS1戦に備え、PEバーの消費をひかえたい。HPの回復には、なるべく[回復剤]を使う。

126

セキュリティを解除

127

会話中に[前田ガン]、会話後に[クランプキー]入手

[前田ガン]と[クランプキー]を入手後、3Fへ。一度戦闘が起きた場所では敵とのエンカウント率が下がるので、すてに通ったことがある警備室へのルートを進もう。

128

戦闘 (vs ARMADILLO2)

TRICERATOPS1戦直前の戦闘なので、この戦闘が終了した時点で、なるべくPEバーが満タンになるようにしておきたい。

129

TRICERATOPS1と戦闘

エナジーショットを2~3発撃って、短時間で頭部を破壊。そのあとは、ひたすら弾を撃ちこみつつ、PEバーを回復させる。勝利後、画面手前へ進むと1Fへ落とされT-REXと戦うことになるが、その時点でHPは全回復するので、弾の補充だけ行なえばいい。

130

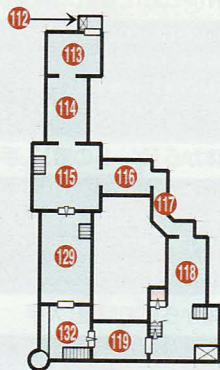
T-REXと戦闘 (※勝利後[M8000]入手)

直前のTRICERATOPS1との戦闘で回復剤をほとんど消費してしまった場合、宝箱から[回復剤3]を入手してもかわない。画面手前へ移動すると、T-REXとの戦闘に突入。勝利後は[M8000]を獲得することができる。



←万一、弾が不足ぎみ
なら、弾+30も入手
しておくとい。

博物館 (3F)



博物館 (4F)



131

3Fへ移動

エレベーターで2Fに移動し、警備室方面への通路を経由して、3Fへ。トリケラトプスの部屋までたどり着いたら、隣りにある中型恐竜の部屋を目指そう。

132

戦闘 (vs TROODON1、ARMADILLO2)

ムービー後、階段に向かうと戦闘に突入。勝利後は[M870]の付加値と[M84F]の「連射度2」を[M8000]に移動し、装備。また、このあとのEve戦に備えてHPをしっかり回復させ、弾の補充も行なっておくこと。

133

Eveと会話

134

自由の女神前でEve・第4形態&最終形態と戦闘。勝利後、Day5終了

Eve・第4形態戦では「リバレート」を2回使えば十分。PEバーを回復させているあいだは、ターゲットのいずれかを一点集中で攻撃しよう。Eve・最終形態戦では「リバレート」を1回使う以外はひたすら撃つのみ。

Day6

やるべきことは完全体との戦闘と、そのあとの脱出だけ。しかし、完全体戦の途中には運がからむ要素もあり、展開しだいで再挑戦を余儀なくされる。ちなみに、クリア後にも会話シーンがあるので、メッセージを飛ばし忘れることのないように注意。クリアデータの保存は、スタッフロール後に行なう。

目標タイム **03:00:00**

135 ダニエルとの会話後、船内へ

136 前田、ウェインと会話

前田と話したあと、ウェインとも会話することになるが、とくに預けておくものはなく、武器の名前も変更する必要はない。回復剤の残りが少ない場合のみ、海軍兵士から[回復剤3][回復剤4]をもらうこと。

137 完全体と戦闘

完全体・第1&第4形態戦ではひたすら弾を撃ちこみ、完全体・第3形態戦では「リバート」も使う。完全体・第2形態戦だけは、胴と翼をまとめて倒さなくてはならないため、特殊な戦法を用いる(→P.157)。

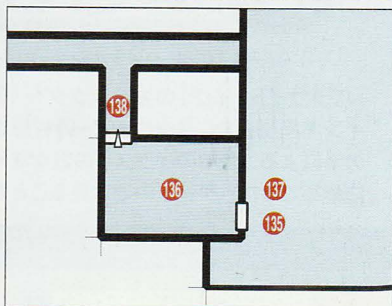


↑ある程度攻撃したら「リバート」。



↑分離と同時に第2形態が倒せないと失敗だ。

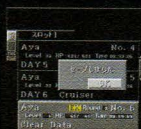
巡洋艦



138 脱出

139 クリアデータの保存

スタッフロールが終わると、クリアデータの保存ができる。これですべてが完了。



←このときのセーブデータに表示された時間がクリアタイム。

COLUMN

セーブはどこで行なうべきか？

タイムアタックのときに意外と重要なのが、どこでセーブを行なうかということ。1回のセーブに10秒前後の時間がかかるので、むやみなセーブはひかえたい。慣れないうちは、Dayごとにセーブしてもいいが、蘇生薬を使わずにクリアできるぐらいのテクニックがあるなら、最初のセーブはDay5・136の警備室で行なうことをオススメする。博物館内ではこれ以降、エンカウントの発生するポイントが何回も通過するため、敵に遭遇する回数が多いのであれば、ロードしてやりなおせるからだ。

また、136～138までに一度もエンカウントがなかった場合、138の戦闘終了時点でAyaのレベルは32とな

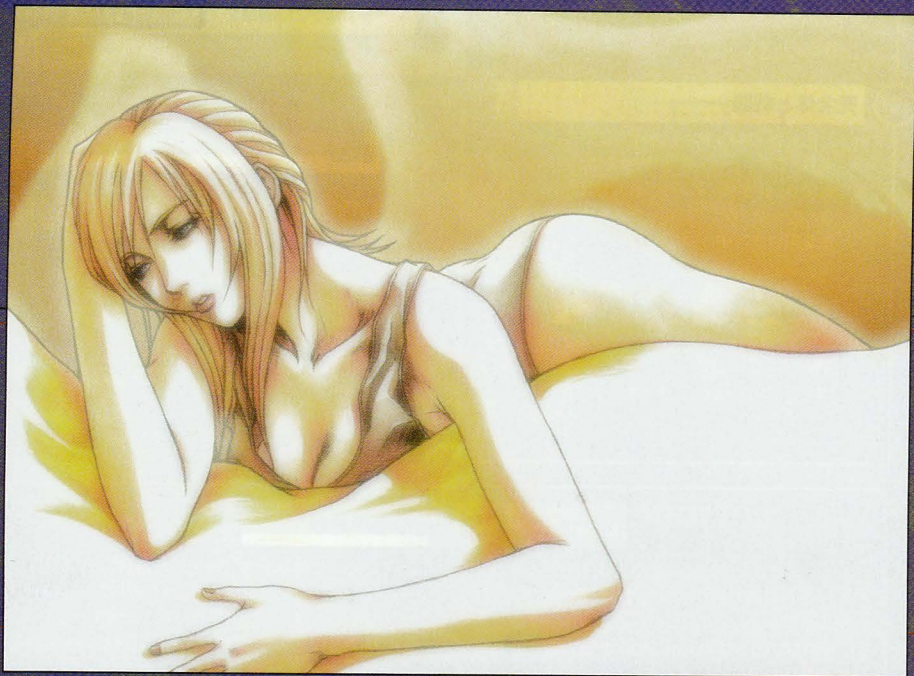
っている。この状況は、時間的にはほぼベストだが、Ayaのレベルが足りないので、すぐ近くの1Fホールでセーブをしたほうがいい。そのあと、138の戦闘が終わった時点でレベルが33になっていればそのまま進み、そうでなければ1Fホールのデータをロードして再挑戦することができる。

これら以外のセーブを行なうべき場所は、Eve・第4形態との戦闘に突入する直前、Day6のスタート時(もしくはそこでセーブせずに136の艦内通路A)、といったところだろう。いすれにしても、万一ミスをおかしたときに、やりなおしの手間が少なくすむ場所を選ぶようにしたい。

野村 哲也 GALLERY

『パラサイト・イヴ』のキャラクター・デザインを担当した、スクウェア・野村哲也氏の手による、Ayaのイラストの数々を一堂に集めてみた。ゲーム中では見ることがで

きないAyaの表情を、存分に堪能してほしい。なお、特別に寄稿していただいた野村氏自身のコメントも、それぞれのイラストとともに掲載している。



A Rest of Angel

● やっと日の目を見たイラストです(スクウェア宣伝部注:一時期お蔵入りしていましたので)。いまのところ一番気に入っています。本当は銃を持っていたんですが、面倒になって取っちゃいました。その代わりに、アドリブで羽をつけてみました。意外とハマってびっくり。['98年2月制作]

Cross

●うしろの十字架がメインです。Ayaの口元が結構気に入ってます。['98年3月制作]



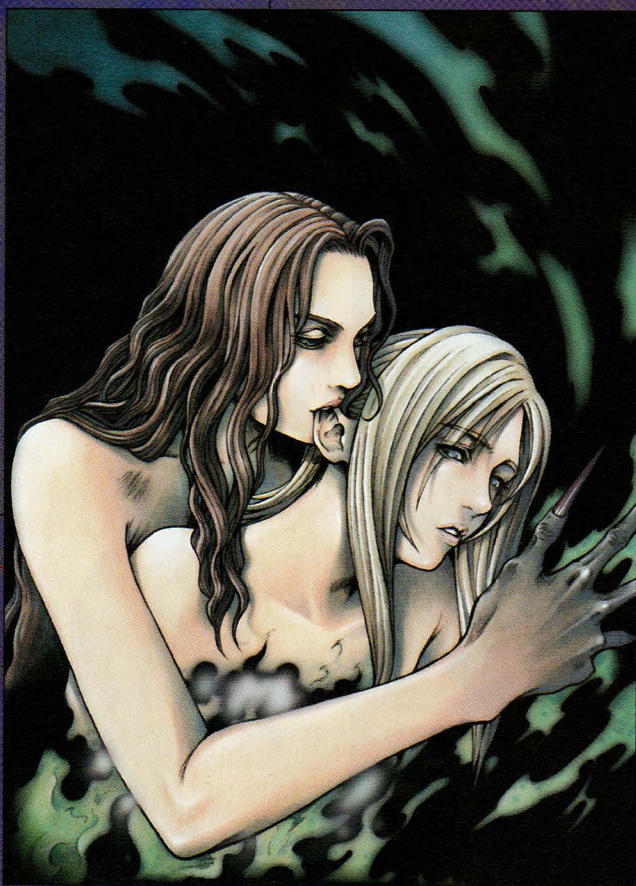
Aya with a Gun/Dress Version

●『パラサイト・イヴ』の宣伝立ち上げ用に描いた絵です。ドレスで銃をかまえる、というのは坂口のアイデアです。ドレス姿のAyaは意外と人気があったので、自分では驚いています。【'97年4月制作】



サンタAya

●このころはHappyでした……。【'97年12月制作】



Aya&Eve

●この時期はネタに困っていました。結局、高校生のころに描いていたイラストを思い出して描いたものです。

【'98年2月制作】

Aya in Colors

●アンディ・ウォール調でいこう、と思って描いてみた1枚です。【'97年4月制作】



New Year Aya

●色塗りまで含めて3分で描いたものです。それがヘナ絵の極意。【'97年12月制作】



Aya T-Shirt/Summer Version

●夏だったので、涼しげな雰囲気が出ればいいな、と思って描きました。このAyaを描くのに、かなりの枚数のAyaがボツになっています。【'97年8月制作】

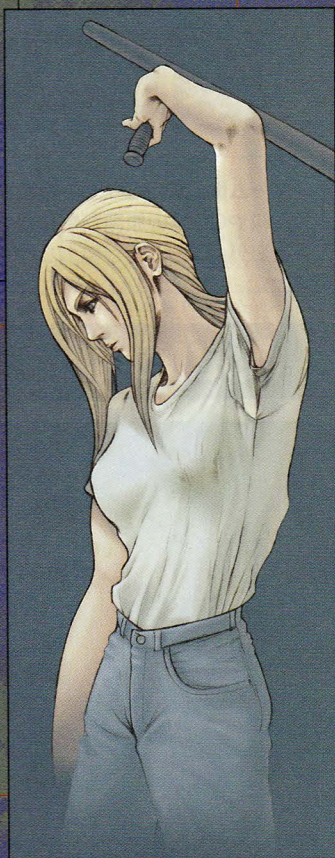
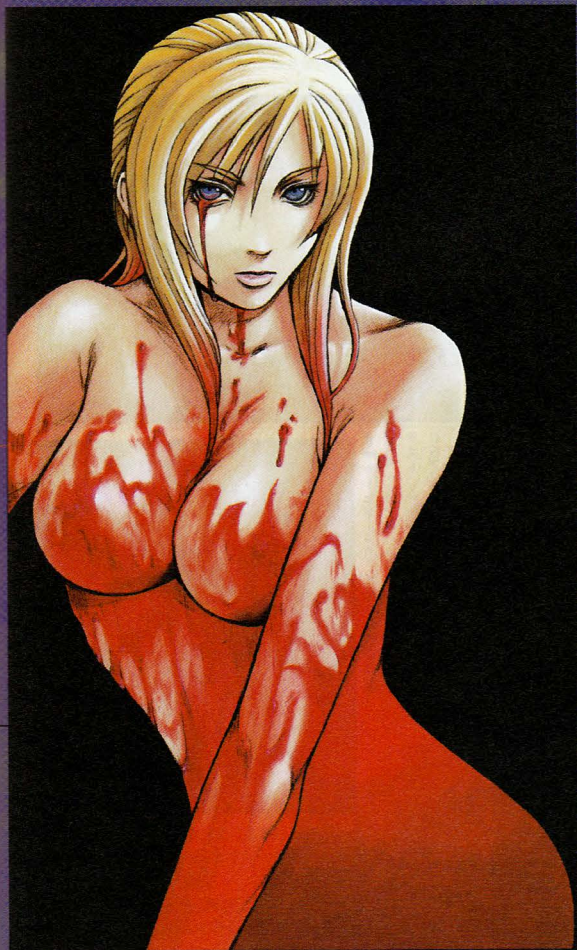
Tokyo Game Show '97AUTUMN parasite EVE Poster

●ワケあってお蔵入りしたイラストの代替用ということで、ひと晩で描き上げました。インパクトを狙ったアップは、苦しまぎれだったというわけで……。【'97年8月制作】



Nemesis (憂いの女神)

●ネタにつまっていた時期の絵です。会社の女の子にモデルになってもらって描きました。まわりの人たちには表情が好評でしたが……。
[’98年2月制作]



Aya in Blood

●この絵を描いたころが一番つらかったですね。心の内を表現してみました。でも、胸が大きすぎたかな……。

[’97年11月制作]

原画&設定資料集

ゲーム開発の過程では、さまざまな設定資料やCG用の原画が制作される。日本と海外のスタッフが協力して開発を進め

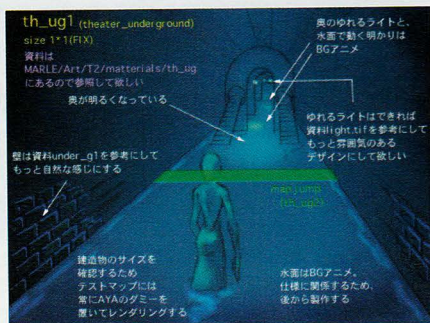
た本作では、意思の疎通を図るためか、より綿密な資料が作られていたようだ。その一部を紹介しよう。

設定原画

CGマップの原画イラストには、こまかい指示が書きこまれているものが多い。ゲームには採用されなかった設定も読みとれる。



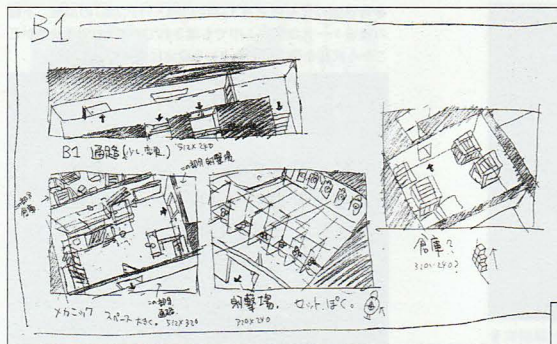
↑カーネギー・ホール地下で立ち寄る衣装部屋 (Map13/→P.177)。たくさん置いてある衣装についてまで、詳細な指示が書かれている。



↑↑カーネギー・ホール地下の大道具部 Map15/→P.176の原画イラスト。これらをアレンジして、実際のCGマップが作られているわけだ。



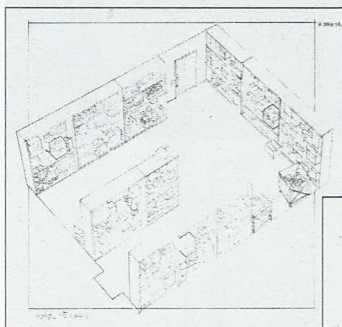
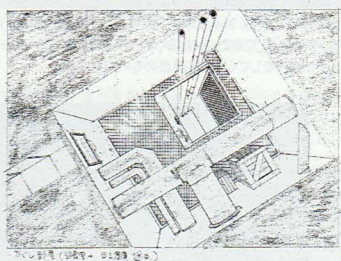
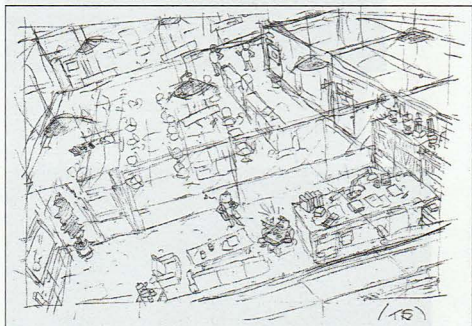
↓下水道1A (Map22/→P.178) の設定原画。ゲーム中とは視点が異なるが、マップの切り替わる地点が帯状に設定されていることがわかる。



◀原画の前段階で作成された、警察署内の指示書。この当時は、武器管理部の横に射撃場や倉庫があった。

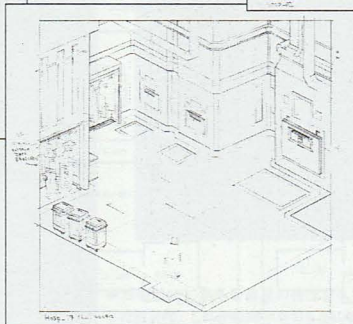
↓警察署内に設置される予定だった、隠し部屋のCG原画。部長室と武器倉庫をつなぐ隠し通路(これも実際のゲームにはないが)から入れるようにする予定だったらしい。

↓警察署・分室 (Map72 / →P.200) & 部長室 (Map73 / →P.200) のスケッチ。ゲーム中よりも部長室がかなり広い。



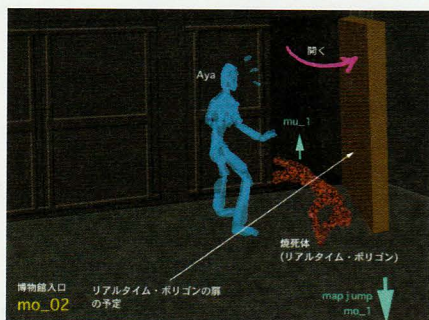
↑ゲーム中とレイアウトは同じだが、視点がちがう病院・B1F倉庫 (Map124 / →P.215)。棚のカゲに入るとAyaが見えなくなるために、この視点は採用されなかったのだろう。

→病院・ゴミ廃棄室 (Map132 / →P.215) の未使用原画。ゲーム中のCGマップよりも、ガランとした印象を受ける。



↑実際のゲーム中とは大きく異なる、病院・1Fロビー (Map113 / →P.213) のCG原画。ゲーム中で画面奥に置かれているクリスマスツリーが、中央に描かれている。

原画&設定資料集



↑博物館・入口B (Map198/→P.237)の原画。なから倒れ出てきた焼死体(ゲーム未登場)は、Day2で案内をししてくれる警備員のものだろうか。

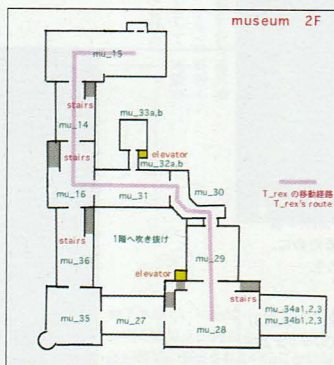
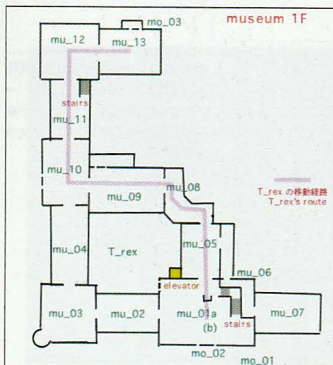


↑博物館2Fにある小型恐竜の部屋B (Map225/→P.240)の原画。ゲーム中のCGマップは、これとほぼ同じだが、左下にある模型は……(→P.295)。やっぱり。

↓博物館の化石展示室A (Map203/→P.238)の原画。下側の展示ケースはゲーム中でも壊されているが、クランプがここから武器を持ち出したという設定になっていたのだ。



↓博物館3F・ステゴザウルスの部屋 (Map239/→P.243)の原画だが、書きこまれた指示に注目。Ayaを閉じこめたクランプが、毒ガスの吹き出す発煙筒を室内に投げこむというアイデアがあったようだ。



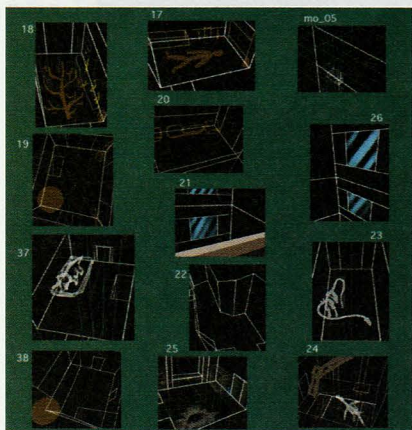
◀当初、Eveの力によって復活したT-REXは、博物館内に徘徊するようになっていた。その移動ルートがこれ。ルート上に扉がないのは、T-REXが通過できるようにするためだったのだ。



◀博物館の7か所にあるクリスマスマシン。最初は、クイズに正解するとメダルが出てくる。メダルマシンという設定だった(→P.164)。



↑ゲーム中とはまったく雰囲気がちがうが、博物館の4Fにある隠し部屋 (Map253/→P.244) の原画がこれ。木箱が積み上がった、殺風景な部屋になっている。



↑博物館2Fの休憩ホール (Map228/→P.241)。左奥に設置されているのが、サンタクロース人形のディスプレイであることがわかる。

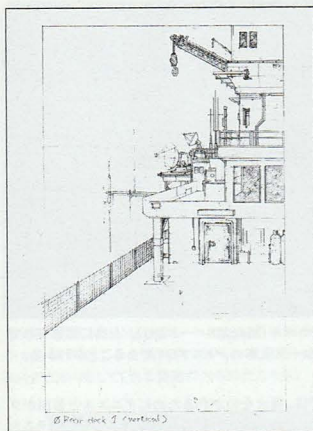
↓Day5の博物館では、発火をのがれるためにダニエルと前田がクランプの研究室 (Map221/→P.241) から窓を割って飛び降りるというシーンがある。これは、そのときの立ち位置を指示したものだ。



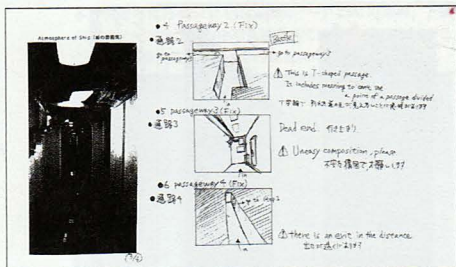
◀未使用のCGアップ。中央にある恐竜の化石が、ゲーム中では削除されている(→P.295)。

◀博物館3Fにある各部屋の構図をスケッチした設計図。これが原画のおおもとになる。

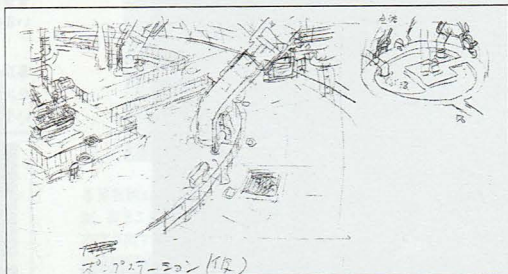
原画&設定資料集



↑巡洋艦・後部甲板(Map256/→P.251)の原画。
この視点から見たCGマップは、ゲーム中では使
われていない。



↑巡洋艦内通路の指示書。日本語と英語の両方が書かれているところ
に、コミュニケーションの苦労がうかがわれる。



⇒下水道・ポンプステーション(Map175/
→P.232)の初期ラフスケッチ。こんな地形
になる可能性もあったわけだ。

開発中画面

『パラサイト・イヴ』開発中バージョンの画面写真を紹介しよう。いずれも製
品版では変更されてしまった、貴重なシーンばかりだ。



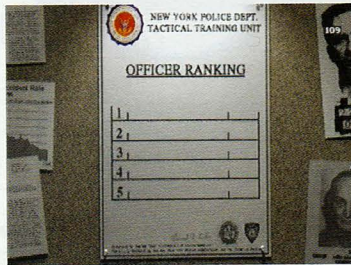
←デモムービー。登場キャラ
クターのセリフで構成された
製品版とはちがひ、物語のキ
ーワードが表示されていた。



←開発終盤まで警察署に設置
されていた射撃場。戦闘の基
本システムを学ぶためのミニ
ゲームが遊べる予定だった。



←博物館のクイズマシンで正
解すると、メダルを入手。これ
を集めるといことがあったの
だ(P.164)。

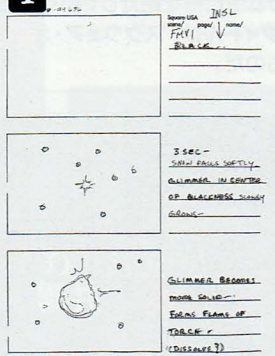


←射撃場でのスコアを表示す
るランキング画面も用意され
ていた。トップになればアイテ
ムがもらえたかも？

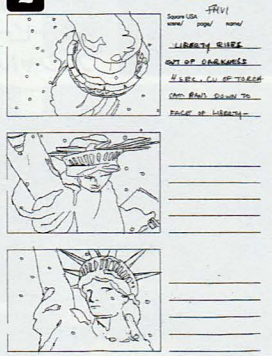
絵コンテ

オープニングの絵コンテを一挙公開。スケートリンクのシーンをはじめとする、実際のムービーではカット・変更されている部分に注目してほしい。

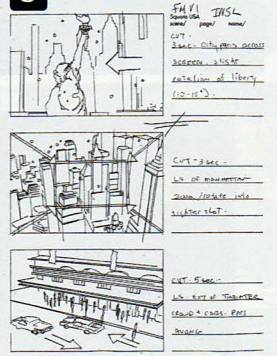
1



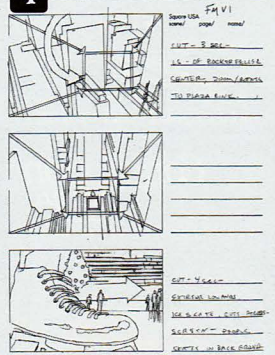
2



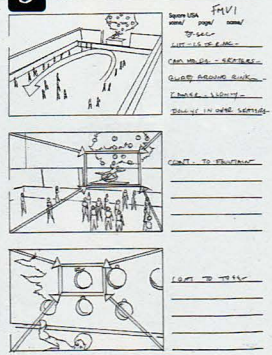
3



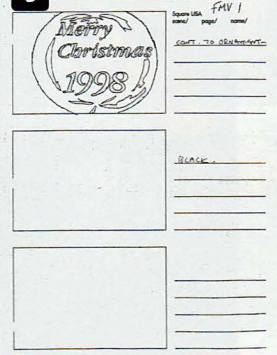
4



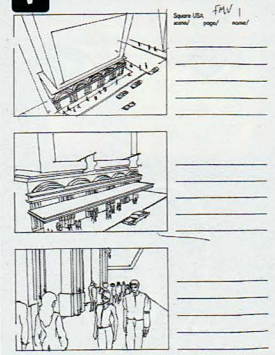
5



6



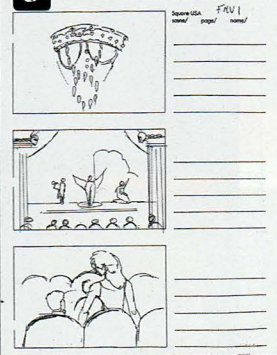
7



8



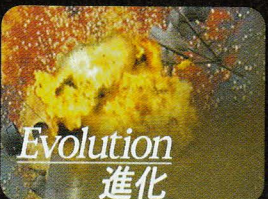
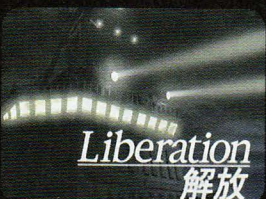
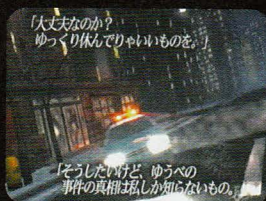
9



設定&原画資料集

ムービー・インデックス

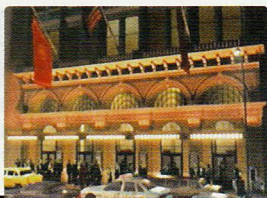
本作最大のウリと言えば、映画の本場・ハリウッドの一流アーティストたちが手がけたCGムービー。このコーナーでは、ゲーム中に登場する45+1（スタート前デモ／下写真）のムービーを紹介していく。各ムービーのタイトルは、スクウェア・エニックスのものだ。



Opening 【オープニング】

1

クリスマス・イヴの風景。自由の女神をはじめとするニューヨークの名所につづいて、本作の最初の舞台となるカーネギー・ホールが登場。



Eve awakens 【Eve覚醒】

2

オペラ上演中、主演女優メリッサに異変が起こると同時に、ホール内の人々がつぎつぎと発火。音楽の殿堂が惨劇の場と化す。



Rat transformation 【ラット変形】

3

体内のミトコンドリアが覚醒し、ただのネズミが異形の怪物であるNMC(ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー)へと変貌していく。



Evolution to Eve2 【Eve2への進化】

4

それまでは人間の姿をたもっていたEveだが、メリッサの細胞核をすべて支配したことで、より完全なミトコンドリア生物へ進化。



Eve escapes~Alligator 【Eve逃亡~アリゲーター登場】

5

Eveを下水道の奥に追いつめたAyaだったが、Eveは液状化して逃亡。その直後、NMCと化したワニがAyaの前に立ちはだかる。



Police car takes off 【パトカー緊急出動】

6

ベンとロレーンが出かけた野外音楽堂にEveが現れると知ったダニエルは、パトカーを飛ばしてセントラル・パークへ向かう。



Central Park amphitheater 【セントラル・パーク野外音楽堂】

7

野外音楽堂に集まった観客たちが、Eveの呼びかけによって溶解し、巨大な液状生物となって夜のマンハッタンに消えていく。



Carriage1 【馬車1】

8

Eveの誘いのままにAyaが馬車へ乗った瞬間、馬が発火して暴走をはじめ。Ayaを見おろしつつ不敵な表情を浮かべるEve。



Carriage2 【馬車2】

9

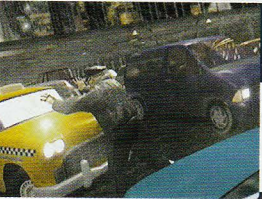
炎上する馬が転倒し、馬車はスピンして橋に激突。そのショックでAyaは気を失ってしまう。そこにEveがゆっくりと近づき……。



N.Y.citizen evacuation 【N.Y.市民避難】

10

セントラル・パークでの事件を機に出されたマンハッタン島退避命令により、市民は我先にと島外へ脱出、世界有数の大都市は無人と化した。



Eve's cell VS. Maeda's cell 【Eve細胞vs.前田細胞】

11

電子顕微鏡による実験結果の映像その①。Eveの細胞の力によって、ミトコンドリアが前田の細胞核を支配下においてしまう。



Eve's cell VS. Aya's cell 【Eve細胞vs.Aya細胞】

12

電子顕微鏡による実験結果の映像その②。Ayaの細胞核はEveの細胞に負けることなく、逆にそのエネルギーを吸い取っていく。



Sheeva's transformation 【シーバ変形】

13

ベンの良き友だった老警察犬シーバが、Eveの力によってNMCに変化。頭が3つに分裂し、耳も巨大な触手と化していく。



Fighter jets scramble 【戦闘機出撃】

14

セントラル・パークで消失した観客を捜索すべく、アメリカ海軍がハリアー2機を含む偵察隊を空母ニッツより出撃させる。



Pilot combusts 【パイロット発火】

15

聖フランシス病院上空でEveを発見した偵察隊だったが、Eveの近くを飛行した直後にパイロットが溶解させられ、ハリアー2機が激突。



Jet crash -Aya dies- 【戦闘機墜落 -Aya死亡-】

16

偵察隊の1機が病院の屋上へ墜落。Ayaが制限時間内に屋上から脱出できなかった場合は、このムービーが流れてゲームオーバーとなる。



Jet crash 【戦機墜落】

17

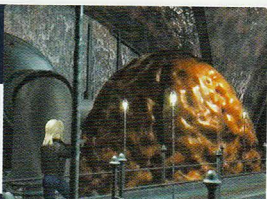
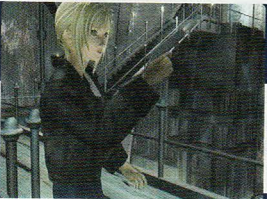
Ayaが無事に病院の屋上から脱出できたときのムービー。MOVIE 16の墜落シーンから、Ayaの姿がカットされたものになっている。



Slime in sewer 【下水道のスライム】

18

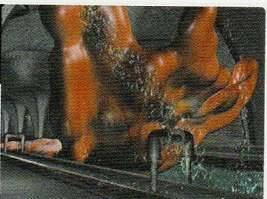
セントラル・パークで姿を消したスライム状の観客たちは、チャイナ・タウンの地下にあるポンプステーションへ移動していた。



Slime escapes 【スライム逃亡】

19

Ayaがポンプステーションのポンプを操作し、貯水池を開放したことで、スライムは下水とともにマンハッタンの地下を流れていく。



T-REX comes to life 【T-REX復活】

20

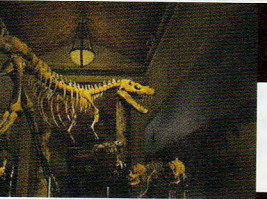
ポンプステーションから流れてきたスライムが、アメリカ自然史博物館に展示中の化石に付着し、T-REXを現代に甦らせてしまう。



Earthquake 【地震】

21

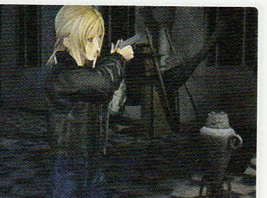
展示されていた化石がくずれほどの地震が発生。このムービーのあと、一部の展示室のガラスが割れて、なかへ入れるようになる。



Eve's conception 【Eve受胎】

22

Ayaが博物館の最上階にたどり着くと、そこには病院で手に入れた人工精子によって受胎したEveが、静かにたたくんでいた。



Birth of blob monster 【巨大生物誕生】

23

下水に潜んでいたスライムが地上へ噴出し、巨大な人型生物を形成。完全体を身ごもっているEveを、博物館の外へと連れ出す。



Navy moves in 【海軍始動】

24

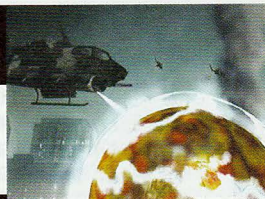
巨大生物の誕生によって、ついに大統領からの攻撃命令がくだり、空母ニミッツをはじめとする米軍艦隊がマンハッタン島へ移動を開始。



Navy VS. blob monster 1 【海軍vs.巨大生物1】

25

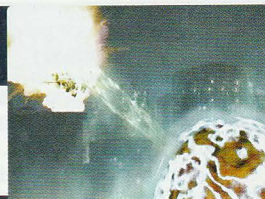
戦闘ヘリの部隊に取り囲まれた巨大生物は、ドーム状に変形してEveを保護する。ドーム内には妖しく胎動する完全体の姿が。



Navy VS. blob monster 2 【海軍vs.巨大生物2】

26

巨大生物が発した謎の光線によって、ヘリや戦闘機はすべて撃墜されてしまう。その後、巨大生物は自由の女神へ向けて移動を再開。



Helicopter standby 【ヘリ・スタンバイ】

27

時限式弾が装備された戦闘ヘリに乗りこむAya。黒塗りのこの機体は、アメリカ海軍用の汎用双発ヘリコプター、ブラック・ホークだ。



Helicopters take off 【ヘリ発艦】

28

5機編成の戦闘ヘリ部隊が、ハドン川方面からマンハッタンへ進入。クライスラー・ビルなどの横を抜けて、自由の女神を目指す。



Change formations 【フォーメーション・チェンジ】

29

ブルックリン・ブリッジに近づいたところで、戦闘ヘリ部隊はAyaのヘリを最後尾とした縦列編隊にフォーメーションを変える。



Approaching blob monster 【巨大生物へ接近】

30

南西から大きくまわりこむようにブルックリン・ブリッジをくぐる戦闘ヘリ部隊。しかし、手前の機体から順に撃墜されていく。



Third helicopter down 【3機目撃墜】

31

5機編隊の残り3機が、自由の女神とともにそびえ立つ巨大生物の目前まで接近するものの、先頭はあえなく撃墜される。残りはあと2機。



All shield helicopters down 【全護衛機撃墜】

32

ついに最後の護衛機が撃墜され、Ayaの乗った戦闘ヘリにも巨大生物の手が襲いかかる。しかし、上昇して手を突き抜け、窮地を脱出。



End of blob monster 【巨大生物の最後】

33

慎重に狙いをつけて、時限式弾を発射するAya。頭部を吹き飛ばされた巨大生物は、そのまま自由の女神とともに倒れこんでいく。



Eve4 appears 【Eve4出現】

34

リバティ島を覆い尽くすように広がった巨大生物の残骸。そのなかから、第4形態へと進化をとげたEveが、笑みを浮かべながら出現。



Parachute down 【パラシュート降下】

35

Eve本体との最後の決着をつけるべく、Ayaはダニエルたちの制止も聞かずに、パラシュートを使って単身、リバティ島へと降下する。



Eve's last breath 【Eveの断末魔】

36

翼が砕けたあと、まるで糸が切れたかのようにスライムのなかへ倒れこみ、溶けていくEve。死の直前の笑みが意味するものは……？



Above Statue of Liberty 【自由の女神上空】

37

AyaとEveの戦いが終わったことを確認し、米海軍がリバティ島付近に集結しはじめる。島は完全にスライムに覆われてしまった。



Birth of Ultimate Being 【完全体誕生】

38

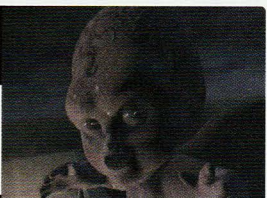
スライムが不気味に躍動したかと思うと、なかから完全体が誕生、それと同時に米海軍の艦船がつつぎと爆発しはじめる。



Ultimate Being on cruiser 【完全体、巡洋艦へ】

39

何かに導かれたかのように、Ayaがいる巡洋艦へ乗りこんでくる完全体。そのしぐさは、人間の赤ん坊と変わらないように見える。



Daniel's descent 【ダニエル降下】

40

完全体・第4形態には通常の攻撃がまったく効かず、Ayaの表情にあせりの色が浮かぶ。そのとき、ヘリからダニエルが飛び降り……。



End of Ultimate Being 【完全体の最期】

41

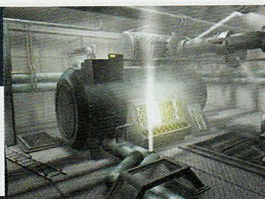
致命的なダメージを受けた完全体・第4形態は、のたうちまわって苦しみ、最後には巨大なヒレをちぎり飛ばし、倒れてしまう。



Ship Explosion 【巡洋艦爆発】

42

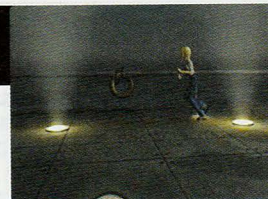
ボイラーの出力オーバーで巡洋艦が爆発。脱出イベントでボイラーの出力を上げたあと、制限時間内に脱出できないと流れるムービーだ。



Escape 【脱出】

43

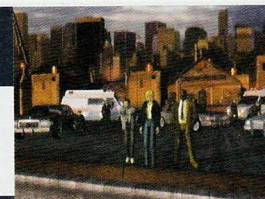
完全体の追跡をかかわして、制限時間内に脱出できた場合のムービー。MOVIE 42に、Ayaが巡洋艦から脱出するカットが加わったものだ。



Dawn 【日の出】

44

前田やダニエルとともに、夜明けの海をながめるAya。しかし、その表情は憂いを帯びているようにも見える。彼女の心中はいかに。



Ending 【エンディング】

45

クリスマス・イヴと同じくカーネギー・ホールで、同じオペラが上演される。これで事件はすべて解決、のはずなのだが……。



SPECIAL COLUMN

CGムービー・スーパーバイザーに聞く

回答者:ケイレブ・ワイズバーグ

Caleb Weissberg

PROFILE

過去にモービル石油やナビスコ、リプトンといった有名企業のCMを手がけた、CGエフェクト制作のプロフェッショナル。本作では、キャラクターチーム「クラウド」のリーダーとして活躍した。

●『パラサイト・イヴ』開発中の思い出は？

「コンセプト的には充実していました。世界中の人にプレイしてもらえ、ということで大変満足しています。でも、もっとアメリカと日本のアニメーター、企画者をコーディネートしてほしかったです。はじめた段階でもっと企画を練るべきでした。それと、最初に日本のアニメスタイルのCGムービーとRPGとはどういうものか、というオリエンテーションがほしかったんです。企画のアイデアを出し合った時点で、日本のスタッフとぶつかってしまったこともあり、仕方ないプロセスですが、残念でした」

●日本人スタッフと組んだ感想は？

「いろんなことを学ぶ機会があつてとても楽しかったです。日本のスタッフと直接仕事できたのは、自分にとってもプラスになりました」

●CGムービーの制作期間は？

「普通のショットなら4〜5人いれば1か月で済みます。しかし、これはすべてが前もって計算されている場合のみです。FMV(フルムーションビデオ=CGムービーのこと)にはショットがいくつもありますが、なかには同じショットもあるので、その部分は時間がかかりません」

●CGの作業工程は、映画とゲームの場合でどれだけ違う？

「私はテレビCM制作の仕事をしていたのですが、そのプロセスは映画を作るより、FMVを作成するほうに似ています。映画とゲームの大きな違いを挙げるとしたら、ゲームはつねに開発中ということです。映画は製作される前にすべてが決定しているのですが、ゲームは途中でいろいろ変わるのでFMVを作成するのが大変でした」

●CGムービーを再生する機器がプレイステーションであることの影響は？

「プレイステーションのプレイバック性能の高さに圧倒されました。ただ、ハイレゾリューション(高解像度)で作成されたFMVはプレイステーションを通して非常にキレイに映っていましたが、ローレゾリューション(通常のゲーム画面で使用されるローポリゴン)で作成されたものは、いまひとつだったように思います。これは私だけの感想であって、ほかの人とは意見が異なるようですが。ここでの一番の問題は、データ圧縮をかけた場合の映像の質です。そのほかに、作成している段階の影響を受けることもあります。でも今後、次世代機が登場すれば、これらの問題も解消されるでしょう」

●気に入っているシーンは？

「スタントの女の子にモーションをやってもらったショットのひとつに、巨大生物が街のなかを歩いていくシーンがあるんですが、このショットは非常に気に入っています。モンスターの重みを感じられるように、モーションキャプチャーの速度を半分に作りました」

●実現できなかったアイデアは？

「まず最初のシーケンスでAyaとボーイフレンドが登場するシーンがありますが、そこでもっとAyaのキャラクターを育てたかったです。そのための絵コンテも用意してあったんですけど、ディレクターの時田氏がAyaをミステリアスな感じに仕上げたいということで、結局ボツになってしまいました」

●印象に残っていることは？

「東京ゲームショウでみなさんの喜んでる顔を見た瞬間、いままでの苦労が吹っ飛んでしまいました。自分の作品をプレイしているみなさんの姿を目にしたときの喜びは、言葉では言い表わせません」

●『パラサイト・イヴ』がアメリカで発売されたときに、どのような反響があると予想する？

「アメリカ人はFMVが気に入るでしょう。RPGマニアにはたまらないものだと思います。このあいだ、スクウェアのジャンパーを着て、妻とスーパーで買い物をしていたら、『パラサイト・イヴ』の情報を知りがっている人がいて、いろいろ聞かれてしまいました。『ドゥーム』のような直感的なゲームとは感じがちがいますが、それなりに楽しめるのだと思います」

●もしも『パラサイト・イヴ2』を作ることになったら、どんなことをやってみたい？

「『PE2』ってあるんですか!? あるなら、ぜひ、参加したいです! 次世代機のために開発されるようなことがあれば、新しい技術を導入することによって、もっと素晴らしいものができ上がると思いますよ」

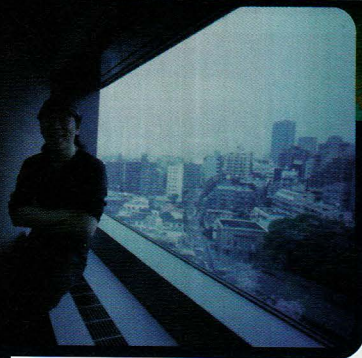
●日本のゲームファンへのメッセージを。

「ゲームはつねに進化しています。これはむずかしいことですが、同時にエキサイティングなことでもあります。『パラサイト・イヴ』のFMVやゲーム内容に対して、みなさんの意見をぜひ聞いてみたいですな。」

最後に、『パラサイト・イヴ』をプレイしてくれたみんなへ。アリガトウ!!!

parasite eve creator interview ③

TAKASHI TOKITA



瀬名さんからは「好きにやっていいよ」というお許しをいただきました

最初は日本を舞台にした 原作の続編的な内容だったんです

—『パラサイト・イヴ』という原作つきのゲームを、スクウェアUSAと組んで製作することになった経緯を教えてください。

時田 日本人とアメリカ人、ゲームを作ってきた人間と映画を作ってきた人間、それぞれが一緒にゲームを作ろうとしたときに、まったくのゼロからのスタートだと混乱も大きいのでは、という心配がありました。そんなときに、坂口のほうから「これを使ってみないか」と原作の小説を見せられたんです。読んでみたときに、自分もコンセプト的にすごくおもしろく感じたので、これをベースに組み上げていこう、ということになって。その後、原作者の瀬名さんにもお会いして、いろいろお話をうかがったところ、「好きにやっていいよ」というお許しをいただけたんで、開発をスタートさせました。

—その時点から、ニューヨークを舞台にしたストーリーを考えていたんですか？

時田 じつは、企画が二転三転してまして、最初は日本を舞台にした、原作の続編的な内容だったんです。実際にUSAスタッフが日本にき

て、夜の墓地とか大学病院を取材したんですが、それをCGに起こしてみると、どうにも違和感があるんですね。ヘンな日本語が書かれた卒塔婆が立ってる墓場とか(笑)。アメリカを舞台にすれば、そうした違和感はなくなり、原作からも少し離れられるので、映画的なアプローチが可能になる。結果的に彼らの能力をさらに発揮できるんじゃないか、ということで舞台をニューヨークへと変更したんです。それが'97年の初頭ですね。

—原作の続編、というのは、具体的にどのような内容だったんですか？

時田 原作のパラレルワールド的なストーリーで、原作を読んでない人にも楽しめるように、というアプローチで作る予定でした。原作に登場した浅倉みたいな立場の研究生を主人公として、さまざまな謎を調べあげていく。いまよりもアドベンチャー的な要素が強かったですね。原作で生き残ったキャラクターたちを出しつつ、原作のストーリーをあつ追いつながら、そこに新しい事件が起こってくる。問題の細胞が残っていた、というところからはじまって、さらにパワーアップしたEveが出てくるわけです。ただ、ビジュアル的にどうしても辛気くさいというか、日本の怪談のようになってしまいうだったんで、そういう意味でも、舞台をニューヨークにしたのは正解だったと思います。

—女性キャラクターを主人公にして、苦勞した点はありますか？

時田 今回のストーリーは、女性が主人公でよかったと思います。内面の葛藤とか、芯の強さとかを表現しやすかったですし、女性対女性の戦いを描きやすかったということもありますし。男性が主人公だと、「ショットガンをぶっ放せ!」ってノリになっちゃいますからね(笑)。

ニックスとかワーナーの名前は 向こうのスタッフから拝借しています

—海外スタッフと共同開発してみて、どのあたりがプラスになりましたか？

PROFILE

時田貴司

TAKASHI TOKITA

ディレクター

入社年度●90年 代表作●『FFIV』『半熟英雄』『ライブ・ア・ライブ』『クロノ・トリガー』『FFVII』
ひとこと●昔の少女マンガなんですけど、萩尾望都さんの「11人いる!」を、シネマティックRPGにしたらおもしろそうですね。

【ディレクター】 時田 貴司

時田 やっぱ、CGのレベルが高かったことに
つきますね。ムービーの映像ひとつひとつの画質
が、すごくクリアでキメこまかいです。もともと
映画の大画面で見るとに耐えられるCGを手が
けてきた人たちですから、こういうクオリティのも
のを作れるんでしょうね。

——ゲームに使用されなかったムービーもある
という話を耳にしたんですが。

時田 物語のキーとなる、マリコの自動車事故
のシーンを映像にしようかという話がありました。
最初にロサンゼルスで作ったテストCGに、この自
動車事故を描いたものがありまして、それを改
良すれば使えないこともなかったんです。ただ、
なにぶんテスト用ですから、クオリティ的に満足
がいかなくて、結局使いませんでした。それか
ら、Eveを倒したあとのムービーに、Eveの首が
ドサッと落ちるシーンがあったんです。でも、世
間をさわがせた例の事件があったために、最後
の1か月くらいで急に差し替えることになってしま
って……。ちゃんと完成していて、かなりいい感
じに仕上がってたんですけどね。海外版ではあ
のムービーでいこうとか、“ディレクターズカット”を
出そうとか、冗談で言ってます(笑)。

——海外スタッフのアイデアが活かされている部
分はありますか？

時田 最後の巡洋艦のなかを完全体から逃げ
まわるイベントや、Day3で警察署を戦闘の舞台
にしようというのは、USAスタッフのアイデアです。
また、アイデアではありませんが、Ayaの同僚の
ニックスとかワーナーの名前は、向こうのスタッフ
から拝借しています。外見的にもかなり似てるん
で、さすがに殺すわけにはいなくて、みんな死
にそうになりながらも生き残るんですね(笑)。メ
リッサの名前も、ジェニファー・ピアスという女性ス
タッフから、ピアスという名前の響きがカッコよか
ったので拝借しました。彼女からは「なんで悪者
なのよ。私に恨みでもあるの」と怒られましたけど
(笑)。そうそう、全然似てはいませんが、科学者
の前田は、ウチの宣伝部の人間(前田靖幸:「サ
ガフロンティア」宣伝プロデューサー)の名前がも
とになっているという噂もあります(笑)。

通常のエンディングは
賛否両論かもしれません

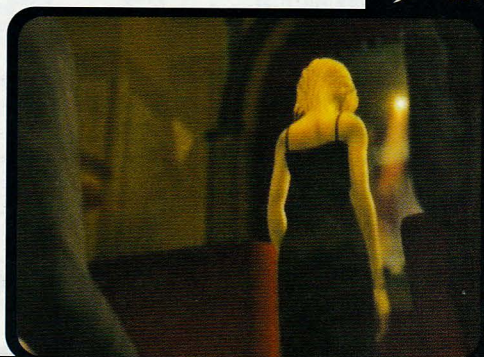
——エンディングが2種類ありますが、1周目で
両方を見せなかったのはなぜですか？

時田 あのボリュームたっぷりのクライスラー・
ビルをクリアした人のほうが、時間をかけて、こ
のゲームをしゃぶりつくしてくれているわけですから、
そのぶん、達成感のあるものを用意しようと思
いまして。ですから、クライスラー・ビルの
エンディングのほうが、ハッピーエンドとは言わ
ないまでも、ストーリー的にわりと納得のいくも
のになってると思います。それに対して、通常
のエンディングは賛否両論かもしれません。プ
レイヤーに考える余地を残しておきたくて、Aya
がみんなを先導しているようにも見えるし、じっ
と耐えているようにも見えるものにしてあるん
です。本当はあのと、周囲の人間がみんな
NMCになって、Ayaがガンガン戦うとかやりた
かったんですけど(笑)。

——最後にうかがいたいんですが、『パラサイ
ト・イヴ2』の予定はありますか？

時田 いまのところ、予定はありません。ただ、
ムービーを使った“シネマティックRPG”は今後も
つづけていきたいと思ってます。スーパーファミ
コンのころとはちがって、プレイステーションなら
リアルな空間を表現できるので、それを活かし
て、個人的には、SFをベースにした作品を作っ
てみたいです。

ムービーを使った“シネマティックRPG”は
今後もつづけていきたいと思っています



種類	掲載ページ
E TIME	→アクティブタイムレベル
CK	→攻撃力
ン	能力値 35, 38
	追加効果 (防具) 27
	システム 23
	キャラクター 6, 15, 310
ージ	→ボナサポイント
AL	システム 39
	→弾薬数
	→CR回避
(の能力値)	能力値 (防具) 57
(の能力値)	→防御力レベル
	→防御力
ND	キャラクター 8, 15
	システム 36, 37
	システム 258
	能力値 32
	追加効果 (防具) 27, 52
PACITY	→アイテムキャパシティレベル
	キャラクター 15
	キャラクター 91, 259
E	→攻撃力レベル
	→パラサイト・エナジー
(の能力値)	→PEレベル
(の能力値)	→PE防御
	システム 33
	システム 30, 33, 292, 296
度速度	能力値 35, 38
度補正	能力値 35, 38
失値	能力値 37
	能力値 (防具) 57
	追加効果 (防具) 27, 52
	能力値レベル 35
	→命中距離
	→状態治療レベル
COVER	
	システム 41, 68, 259, 285
レベル	能力値レベル 35
ンバー	→ATバー
レベル	能力値レベル 35
	追加効果 (武器) 26
博物館	地名 183, 223, 236
	→Aya
	→Eve
	キャラクター 15
	キャラクター 13, 15
ット	パラサイト・エナジー 31
	システム 22, 293
	追加効果 (防具) 27, 52
	追加効果 (防具) 27, 52
ール	地名 172, 174
	システム 42, 48, 197
	能力値 (武器・防具) 46
	能力値 35, 38
	能力値 35, 38
	キャラクター 15
	システム 285
ンダ	地名 260, 296
	武器タイプ 58, 87, 290
	状態変化 34
	追加効果 (防具) 27, 52
	状態変化 34
	キャラクター 14, 15
	追加効果 (武器) 26, 51
ット	システム 33
ーキャラクター	武器タイプ 62, 87
	→ニューヨーク市警17分署

下水道1	地名	173、178
下水道2	地名	221、230
攻撃力	能力値(武器)	56
攻撃力アップ	追加効果(防具)	27、48、52
攻撃力ダウン	追加効果(防具)	27、48
攻撃力レール	能力値(レール)	35
硬直回避	追加効果(防具)	27、52
広範囲攻撃	システム	24
コンフェーズ	パラサイト・エナジー	31
混乱	状態変化	34
混乱回避	追加効果(防具)	27、52
混乱予防	追加効果	34

サイアナイド	追加効果(武器)	26
最大HP	能力値	37
シバ	状態ウタ	15
ジェネヒーブル	状態変化	34
ジェネヒーブル	パラサイト・エナジー	31
□ボタン	システム	28
弱点	システム	28
自由の女神前	地名	225, 244
巡洋艦	地名	248, 250
状態治療速度	能力値	35, 38
状態治療レベル	能力値レベル	35
状態変化	システム	34, 291
所持アイテム数	システム	35, 38, 41
ショットガン	武器タイプ	60, 87
船艀	状態変化	34, 292
スキヤン	パラサイト・エナジー	31
スロウ	パラサイト・エナジー	31
スロウ(低速 / 停止)	状態変化	34
スロウ手	状態変化	34
スロット	システム	48
スロット+1	追加効果(防具)	27
スロット2 / +4	追加効果(防具)	27, 52
触ダメージ	システム	33
防攻撃	追加効果(武器)	26, 51
フラクション病院	地名	209, 212
射撃・バーク	地名	184, 186, 294
射	追加効果(武器)	25
弾数	能力値(武器)	56
爆	システム	56, 286
ホー	地名	194, 198, 297
トリリセット	システム	294

ゲットナンバー	システム	88
ゲットマーク	システム	24
埠頭倉庫	地名	220, 226
主	システム	33
首	システム	41, 288
エル	キャラクター	10, 105
リコマンド	追加効果 (武器)	26, 51
め	システム	28, 292
ージ	システム	32
リ・ポーズ	システム	86
鉄	地名	222, 234
イ・タウン	地名	221, 228
リナップ	システム	42, 46
ロボ	キャラクター	295, 297
効果	システム	25, 46, 48, 53, 293
クス	パラサット・エナジー	31
時間	システム	29
	システム	40, 292
ルス	キャラクター	13, 15
	状態変化	34
遊	追加効果 (防具)	27, 52
	状態変化	34
ル	追加効果 (武器)	26
リコマンド	追加効果 (武器)	26, 51

ス
ーク市警17分署

キャラクター
地名

15
182, 195, 200, 208

盗み	追加効果(武器)	26
能力値(Aya)	システム	35
能力値(武器)	システム	56
能力値(防具)	システム	57
能力値EXP	システム	36
能力値レベル	システム	35, 38

は	
バースト	追加効果(武器) 24, 25, 5
博物館	→アメリカ歴史博物館
パラサイト・エナジー	システム 30
バリア	状態変化 34
バリア	パラサイト・エナジー 31
ハリー	キャラクター 15, 184
反撃	追加効果(武器) 26
ハンドガン	武器タイプ 58, 87
ヒート	追加効果(武器) 26, 33
ヒール Hi / Ex	パラサイト・エナジー 31
ヒートポイント	→HP
ヒットレンジ	→有効範囲
病院	→聖フランシス病院
付加値	能力値(武器・防具) 46, 53
武器	装備品 58
武器管理部屋	地名 197
武器タイプ	武器 23, 29, 87
物理攻撃	システム 33
フリーズ	追加効果(武器) 26, 33
ブレイズ	状態変化 34
ブレイズ	パラサイト・エナジー 31
リカルカバ	パラサイト・エナジー 31
さんとり	追加効果(武器) 26
バキーク	キャラクター 12, 15
バキーク	状態変化 33, 34
バキーク	パラサイト・エナジー 31
バキーク	キャラクター 12, 15
バキーク	能力値(防具) 57
バキーク	状態変化 33, 34
バキーク	能力値レベル 35
バキーク	装備品 64
バキーク	システム 39, 49, 259,
バキーク	システム 197
バキーク	地名 232, 232

ま		
田邦彦	キャラクター	11、15
シンガン	武器タイプ	61、87
ヤ	→Maya	
リコ	キャラクター	15
り撃ち	追加効果(武器)	25
コンドリア	用語	2、9
距離	能力値(武器)	56
ビック	パラサイト・エナジー	31
ッサ	キャラクター	14、15

範囲	システム	24, 56
フル	武器タイプ	61, 87
ティ島	→自由の女神前	
レート	パラサト・エナジー	31
ード	キャラクター	15
トレカ	アイテム	48, 197
システム	システム	36, 37
度2	追加効果(武器)	25, 51
度3・5・7/10	追加効果(武器)	25
トランチャー	武器タイプ	24, 63, 87
ナー	キャラクター	15
ン	キャラクター	15

■アイテム

名称	種類	掲載ページ
英字		
AK47	武器(ライフル)	54, 62, 78
AM44	武器(ハンドガン)	53, 60, 75
AT4	武器(ロケットランチャー)	54, 63, 79
AT改1	武器(ロケットランチャー)	54, 63
BARのトレカ	アイテム	48, 72, 80
Bアーマー	防具	55, 67
Bジャケット	防具	55, 66
Bジャケット改	防具	55, 67
Bスーツ	防具	55, 67
Bスーツ改	防具	55, 67
Bプロテクター	防具	55, 66
Bベスト	防具	55, 66
Bホークのトレカ	アイテム	48, 72, 79
Cmアーマー	防具	55, 67
Cmアーマー改	防具	55, 67
Cmジャケット	防具	55, 67
Cmスーツ	防具	55, 67
Cmプロテクター	防具	55, 67
Cmベスト	防具	55, 67
Cmベスト改	防具	55, 67
CPの鍵	アイテム	72
Cアーマー	防具	55, 66
Cアーマー改	防具	52, 55, 66
CR回避+1~+4	アイテム	71
Cジャケット	防具	55, 66
Cスーツ	防具	55, 66
Cプロテクター	防具	55, 66
Cベスト	防具	55, 66
Cベスト改	防具	55, 66
DE50AE2	武器(ハンドガン)	51, 53, 60, 75
FA-MAS	武器(ライフル)	54, 62, 78
G19	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
G20	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
G22	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
G23	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
G3A3	武器(ライフル)	54, 62, 77
HK40	武器(ロケットランチャー)	54, 63, 78
Kvアーマー	防具	55, 64
Kvジャケット	防具	55, 64
Kvスーツ	防具	55, 64
Kvベスト	防具	55, 64
LAW80	武器(ロケットランチャー)	54, 63, 79
M10	武器(マシンガン)	54, 61, 76
M10B	武器(ショットガン)	54, 60, 76
M11	武器(マシンガン)	54, 61, 76
M16A1	武器(ライフル)	54, 61, 77
M16A2	武器(ライフル)	54, 62, 77
M1911A1	武器(ハンドガン)	53, 58, 75
M1911A2	武器(ハンドガン)	53, 59
M1911A4	武器(ハンドガン)	53, 59
M1911A5	武器(ハンドガン)	53, 60
M1のトレカ	アイテム	48, 72, 79
M203	武器(ロケットランチャー)	54, 62, 78
M203改	武器(ロケットランチャー)	54, 62
M203改2	武器(ロケットランチャー)	54, 62
M203改3	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M203改4	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M203改5	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M29のトレカ	アイテム	48, 72, 80
M500	武器(ショットガン)	54, 60, 76
M712	武器(ハンドガン)	53, 60, 75
M73のトレカ	アイテム	48, 72
M79	武器(ロケットランチャー)	54, 62, 78
M79改	武器(ロケットランチャー)	54, 62
M79改2	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M79改3	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M79改4	武器(ロケットランチャー)	54, 63
M8000	武器(ハンドガン)	53, 59, 74
M84F	武器(ハンドガン)	53, 58, 74
M870	武器(ショットガン)	54, 60, 76
M870改1	武器(ショットガン)	54, 60
M9	武器(ハンドガン)	53, 58, 74
M9改	武器(ハンドガン)	53, 59
M9改2	武器(ハンドガン)	53, 59
M92F	武器(ハンドガン)	51, 53, 59, 74
M96	武器(ハンドガン)	53, 60, 74
M96R	武器(ハンドガン)	53, 60

MAG	武器(ライフル)	54, 62
Mark23	武器(ハンドガン)	53, 60, 75
MG42のトレカ	アイテム	48, 72, 80
MK55のトレカ	アイテム	48, 72, 80
MP44のトレカ	アイテム	48, 72, 80
MP5A5	武器(マシンガン)	54, 61, 77
MP5K	武器(マシンガン)	54, 61, 77
MP5PDW	武器(マシンガン)	54, 61, 77
MP5SD6	武器(マシンガン)	51, 54, 61, 77
Nジャケット	防具	55, 64
Nスーツ	防具	55, 64
Nプロテクター	防具	55, 64
Nベスト	防具	55, 64
P220	武器(ハンドガン)	53, 58, 74
P220改	武器(ハンドガン)	53, 59
P226	武器(ハンドガン)	53, 59, 74
P228	武器(ハンドガン)	53, 59, 74
P229	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
P38のトレカ	アイテム	48, 72, 79
PR	武器(ハンドガン)	53, 58, 75
P90	武器(マシンガン)	51, 54, 61, 77
PE防衛+1~+4	アイテム	71
PPK	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
PPKsのトレカ	アイテム	48, 72, 79
PTSh41	武器(マシンガン)	54, 61, 77
PSG-1	武器(ライフル)	54, 62, 78
SI2	武器(ショットガン)	54, 60, 76
SAR	武器(ライフル)	54, 62, 78
SG550	武器(ライフル)	54, 61, 78
SPIC	武器(ハンドガン)	53, 60, 78
Spアーマー	防具	55, 65
Spアーマー改	防具	55, 65
Spジャケット	防具	55, 65
Spスーツ	防具	55, 65
Spプロテクター	防具	55, 65
Spベスト	防具	55, 65
Spベスト改	防具	55, 65
Svアーマー	防具	55, 66
Svアーマー改	防具	55, 66
Svジャケット	防具	55, 65
Svスーツ	防具	55, 65
Svスーツ改	防具	55, 65
Svプロテクター	防具	55, 65
Svベスト	防具	55, 65
USP-TU	武器(ハンドガン)	53, 59
USP改	武器(ハンドガン)	53, 59, 75
USP改2	武器(ハンドガン)	53, 59
XMI77E2	武器(ライフル)	54, 62, 77

あ

青カードキー	アイテム	73
イーグルのトレカ	アイテム	48, 72, 80
移動制限治療薬	アイテム	69
エレベーターの鍵	アイテム	73
改造許可証	アイテム	48, 71
回復剤1~4	アイテム	68, 69
がくらの鍵	アイテム	72
カスルのトレカ	アイテム	48, 72, 79
ガラタ	アイテム	71, 197, 284
ガラタ改	アイテム	71
ガラタス1~7	アイテム	73
クラブ	武器(クラブ)	53, 58, 80
クラブ改2	武器(クラブ)	53, 58
クラブ改3	武器(クラブ)	53, 58
クラブ改4	武器(クラブ)	53, 58
暗闘治療薬	アイテム	69
クラブキー	アイテム	73
けいこほの鍵	アイテム	72
ゲートの鍵	アイテム	73
攻撃力+1~+4	アイテム	69, 70
混乱治療薬	アイテム	69
33スキのトレカ	アイテム	48, 72, 80
38スキのトレカ	アイテム	48, 72, 80
倉庫の鍵	アイテム	73
装弾数+1~+4	アイテム	70
蘇生薬	アイテム	69
弾+6/+15/+30	アイテム	68
弾Box	アイテム	68
ちやうガラタ	アイテム	71
ツール	アイテム	46, 71
ツールキット	アイテム	46, 71, 285, 286
毒治療薬	アイテム	69

トビラの鍵	アイテム	73
トレカ	アイテム	48, 72
ナリタサン	アイテム	73, 287
ハマヤ	アイテム	73
万能ツール	アイテム	46, 71, 285, 286
万能ツールキット	アイテム	46, 71, 285, 286
万能薬	アイテム	69
ヒューズ	アイテム	72
武器倉庫の鍵	アイテム	72
フルUZ	武器(マシンガン)	54, 61, 76
フル回復	アイテム	69
防弾力+1~+4	アイテム	70
マーベリック	武器(ショットガン)	54, 60, 76
マイクロUZ	武器(マシンガン)	54, 61, 76
前田ガン	武器(ハンドガン)	53, 60
前田の弾Box	アイテム	68
マヨクノスズ	アイテム	73
緑カードキー	アイテム	73
命中距離+1~+4	アイテム	70
64スキ	武器(ライフル)	54, 62, 78
ロケット弾	アイテム	68
ロケット弾Box	アイテム	68
ロッカーの鍵	アイテム	72

■NMC

名称	掲載ページ
ALLIGATOR	130, 293
ARMADILLO	124
BACTERIUM	112
BACTERIUM-KING	112
BAT	118, 291
BEAR	102
BEE	148
BIG-DOGMAN	116
CAT	106
CENTPEDE	138
CHAMELEON	128
COCKROACH	146, 291
CRAB	140
CROW	100, 293
DOGMAN	106, 291
Eve	150
Eve-ORIGINAL	15, 162
FLYMAN	110
FROG	95
GIANTWORM	132
KERBEROS	134
MIXEDMAN	114
MIXEDMAN-BALL	114, 285
MOLE	119
MONKEY	98
PARROT	94
PLANT	101
POISON-SNAKE	126
PTERODACTY	92
RAT	92
RAT-LARGE	92
RATMAN	111
SCORPION	126, 291
SNAKE	96
SPIDER	108
SPIDER-WOMAN	136
SQUIRREL	128
TREASUREBOX	129
T-REX	144
TRICERATOPS	142
TROODON	121, 291
完全体	15, 156, 218, 290, 291, 296

パラサイト・イヴ解体真書

The complete of parasite EVE

1998年6月6日初版発行

発行人 浜村弘一
 編集人 野田 稔
 副編集人 田原誠司
 編集長 坂本武郎
 副編集長 澄田雅範
 発行所 株式会社アスキー
 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
 電話 03-5351-8111
 発売元 株式会社アスペクト
 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20
 オフィスクエアBLD新宿5F 第一営業部
 電話 03-3299-1493

企画・構成・執筆

株式会社スタジオイベントスタッフ

山下 章 <DIRECTOR>
 ベニー松山 CHARACTER+INVESTIGATION: SHORT STORY
 大出綾太 <SUB-DIRECTOR>+EQUIPMENT+EX ROUND
 山中直樹 STRUCTURE+SECRET TECHNIQUE 50
 板場利光 INVESTIGATION+MOVIE INDEX
 小石朋仁 TACTICS
 加藤義文 TIME ATTACK+CLUB CLEAR
 八巻将之 GARAKUTA: THE GATHERING
 伊藤真臣 GUN CATALOG
 稲垣宗彦 INTERVIEW PART
 片平鍾瀧 MAP ANALYSIS
 渡辺和歳 RANDOM TREASUREBOX ANALYSIS

デザイン監修・装丁

カバースラスト

齋木健士(ファミ通書籍編集部)

デザイン・CG制作

レイアウト協力

藤崎茂夫、大前創希(futurism factory)

2Dマップ制作

佐和健治

デザイン協力

株式会社あとらす二十ー

中村 豪(ファミ通書籍編集部)

吉原雅之、松岡大右、吉田 潤、井上圭司、内田圭祐、長嶋恒光、鍾田研次

撮影

森若 匡

写真提供

インベリアルプレス

©PICTOR/Imperial Press (P.212)

©SOTOGRAPHS/THE STOCK MARKET/Imperial Press (P.226)

©WEXLAR RICHARD/ Imperial Press (P.236)

©SAM SARGENT・GAMMA LIAOSON/Imperial Press (P.250)

編集

江崎和生(ファミ通書籍編集部)

編集協力

中野敏幸(ファミ通書籍編集部)

協力・監修

株式会社スクウェア(宣伝部:野々山浩士、渡辺典子、中島さおり、内藤有香)

進行管理

高橋敦子

製作購買

鎌倉計子

印刷

大日本印刷株式会社

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
 ●本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日まで、午後2時から4時までのあいだに、電話 03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんのでご了承下さい。

©1998 スクウェア/原作: 瀬名秀明[「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)]/キャラクターデザイン: 野村哲也

©1998 ASCII

ISBN4-7572-0106-0

Printed in JAPAN

